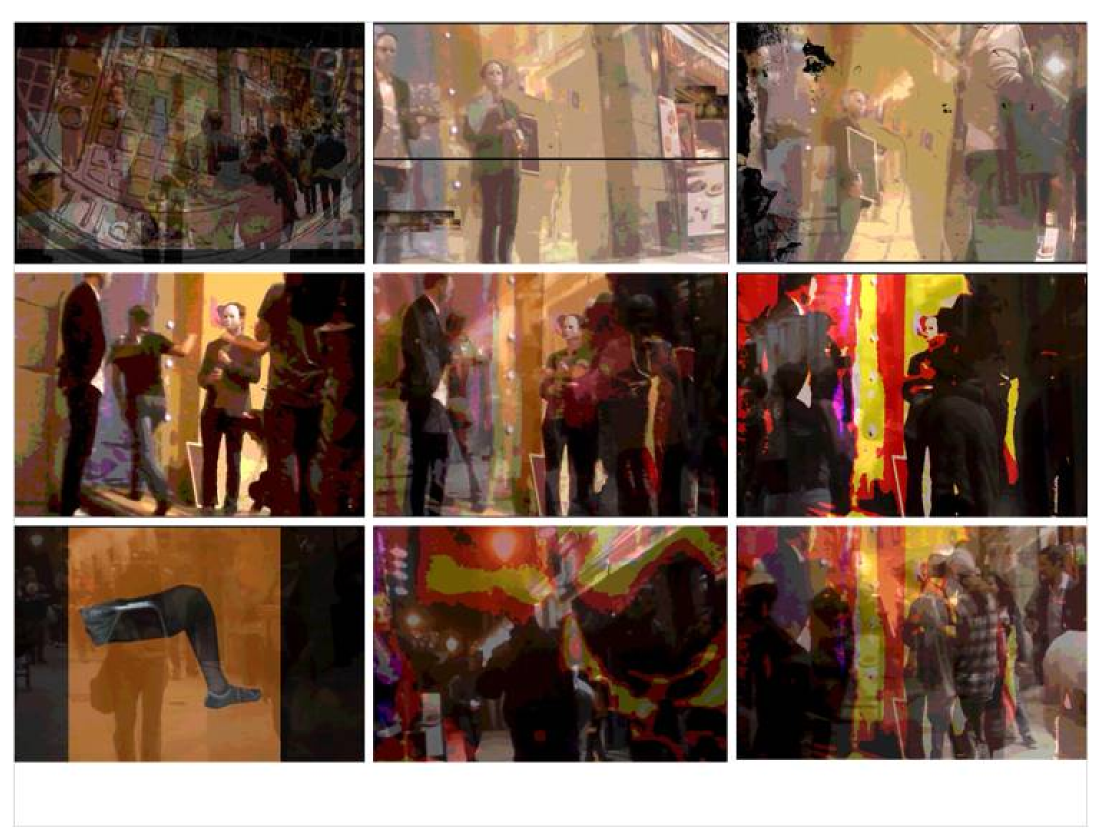


II
'Atlas convivencial'
Taller experimental
de habitabilidad, innovación y creatividad

ANGELIQUE TRACHANA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-23-14



II
‘Atlas convivencial’
Taller experimental de habitabilidad, innovación y creatividad

ANGELIQUE TRACHANA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-23-14

C U A D E R N O S
D E L I N S T I T U T O
J U A N D E H E R R E R A

NUMERACIÓN

2 Área
51 Autor
09 Ordinal de cuaderno (del autor)

TEMAS

1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN
0 VARIOS

Atlas convivencial II. Taller experimental de habitabilidad, innovación y creatividad.

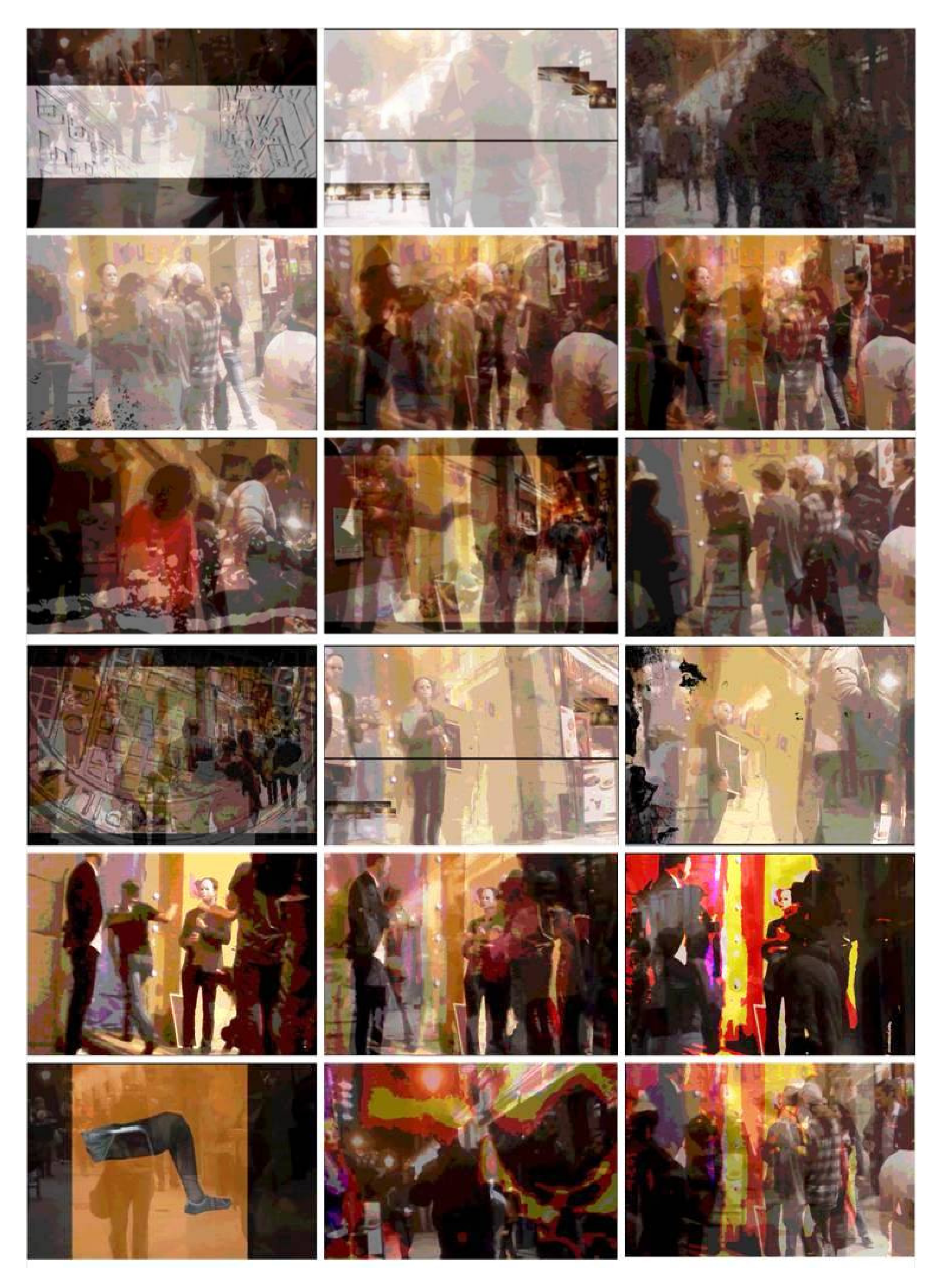
Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Almudena Gil Sancho.
CUADERNO 379.01 / 5-23-14
ISBN-13 (obra completa): 978-84-9728-429-5
ISBN-13: 978-84-9728-431-8
Depósito Legal: M-25139-2012

Índice

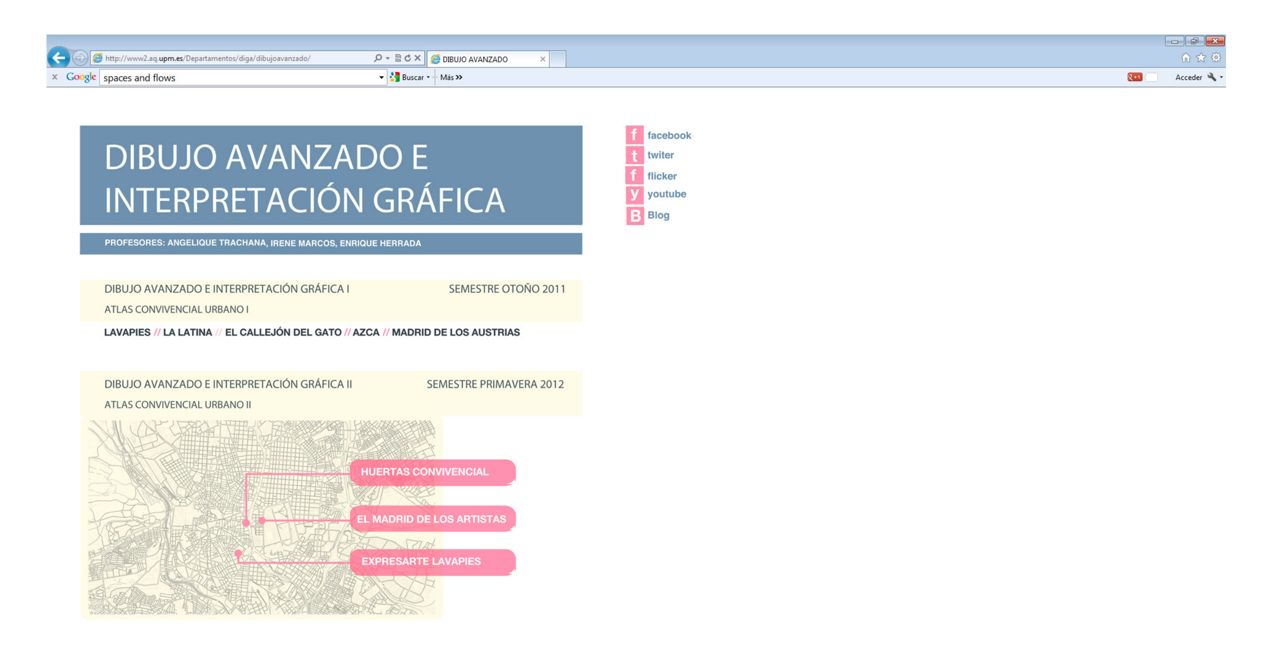
alumnos:

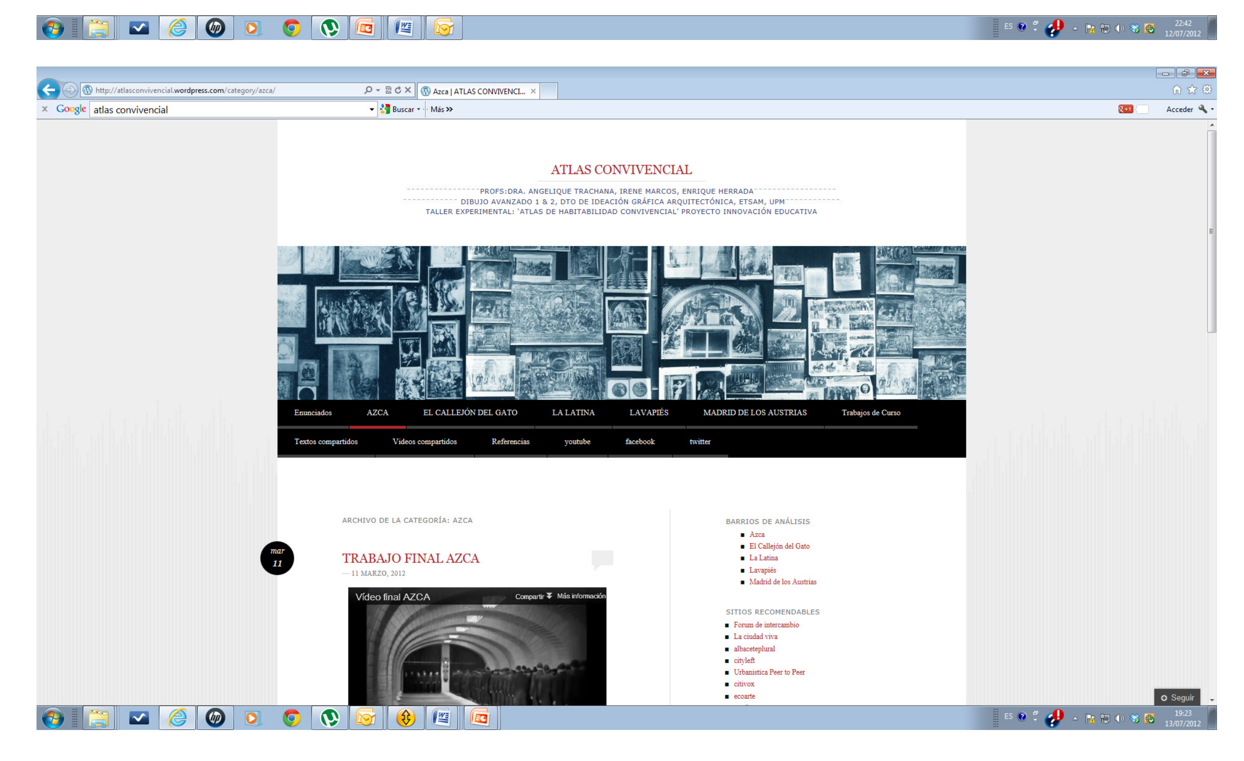
ADAMAKIS, Stéfanos
CAFFARENA VARGAS-MACHUCA, Eugenio
CARNEVALI FURTADO DE MEDEIROS, Fernanada
CORCHADO RODRÍGUEZ, Marta
ELLWANGER, Oscar
GARCÍA MOZOTA, María
GONZÁLEZ ABARISQUETA, Ainhoa
GONZÁLEZ MARSAL, José
HIJAS CID, Marta
JERÓNIMO PÉREZ, Lidia
KJARTANSCON, Johann Magnus
ORDUÑA MOZO, Guillermo
PÉREZ FRADE, Ana
RIVERA LARA Jania María
ROMERO ALONSO, Julio Alejandro
RUIZ DE VELASCO GONZÁLEZ, Borja
STOUSTRUP, Johan

ASTASIO SORIANO, Alicia
GARCÍA PEÑA, Rocío
GONZÁLEZ ABARISQUETA, Ainhoa
MANTUANO, Fabio
MARTÍNEZ GARCÍA, Alberto
PÉREZ CARASCAL, Alicia



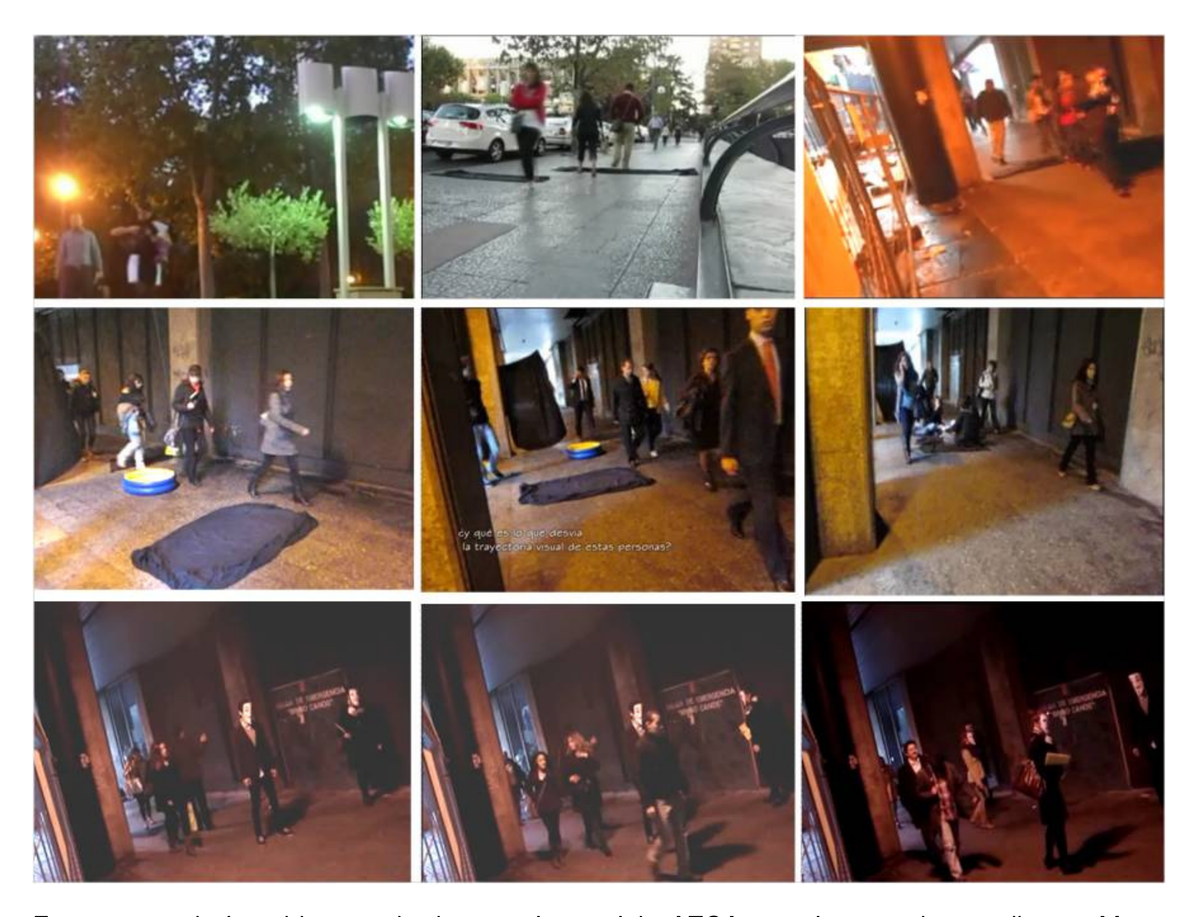
Fotogramas del video producido por el grupo ‘LAS TRES CARAS DEL MURRO’. Los medios tecnológicos disponibles permiten nuevas descripciones de la realidad superponiendo diferentes capas de información, aumentando nuestra capacidad perceptiva y creativa. A través de las imágenes transformaron la realidad creando una realidad poética. Superponiendo imágenes vividas, distorsión de imágenes y sonido sugeridos por ‘el esperpento’ y el texto de Valle Inclán han tratado de dar visibilidad a una realidad compleja donde se superpone el ritmo vital de la ciudad, el estado anímico de los transeúntes y el estado intelectual y mnemónico de estos creadores.





Las TICs a nuestro alcance hoy penetran en todos los niveles de la vida cotidiana e influyen en todas las actividades profesionales, la cultura, el ocio, el comercio… Influyen en nuestra manera de proyectar pero también constituyen un potencial medio de trasformar y adaptar en las nuevas condiciones socioeconómicas nuestra actividad mejorando la comunicación interpersonal y colectiva.

Nuestro taller 'Atlas convivencial' establece una plataforma telemática -web-blog-facebook- como espacio de comunicación, colaboración y difusión de nuestro trabajo. Pretendemos así provocar una reflexión y una crítica sobre el uso de los nuevos medios tecnológicos, optimizar el uso de las TICs para el fomento del trabajo colectivo, para la apertura a la sociedad y los individuos haciendo comprender el trabajo del arquitecto no como algo endógeno de la disciplina y hermético sino como un producto del intercambio y la colaboración con los usuarios, haciéndose fundir el papel del arquitecto con el de usuario; potenciar la creatividad y la capacidad comunicativa y expresiva a través de esas nuevas herramientas facilitadoras que resultan mucho más efectivas que los tradicionales medios de expresión.



Fotogramas de los videos grabados en el complejo AZCA por el grupo de estudiantes Marta CORCHADO RODRÍGUEZ, Marta HIJAS CID, Guillermo ORDUÑA MOZO y Julio Alejandro ROMERO ALONSO. El proyecto explora el espacio de indeterminación que se crea en el acto de desplazarse de un espacio funcional a otro, del metro al trabajo tratando de alterar las trayectorias y provocar reacciones diferentes; creando relatos a través de las imágenes registradas.



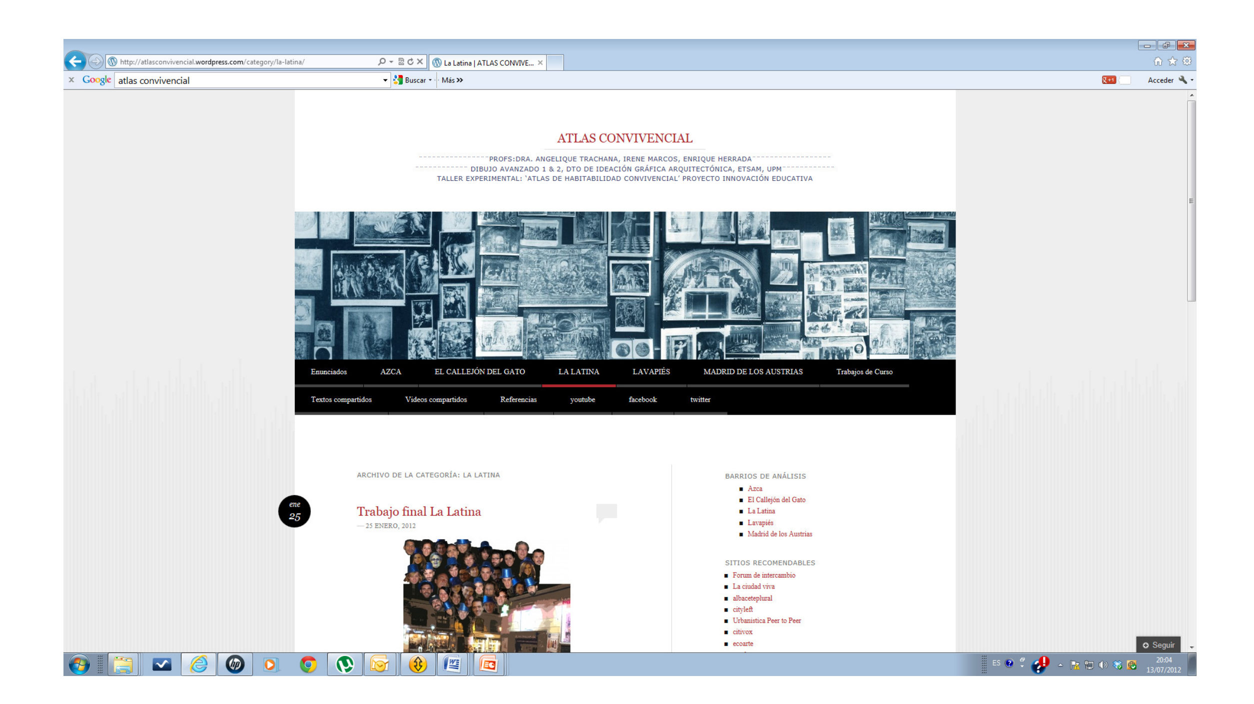




Relato de 4 mimos:

Durante el curso, el grupo de estudiantes, todos los jueves al amanecer abordaban los oficinistas que se dirigían del metro al trabajo tratando de establecer una relación con ellos con juegos y bromas y convertir este lugar de tránsito e indiferencia, este no lugar o lugar carente de comunicación, en un lugar verdadero. Un día, quisieron llamar su atención poniéndoles obstáculos en su camino, otro día ofreciéndoles un desayuno o esperándoles con máscaras. Todos sus intentos fracasaron como escriben en este relato:

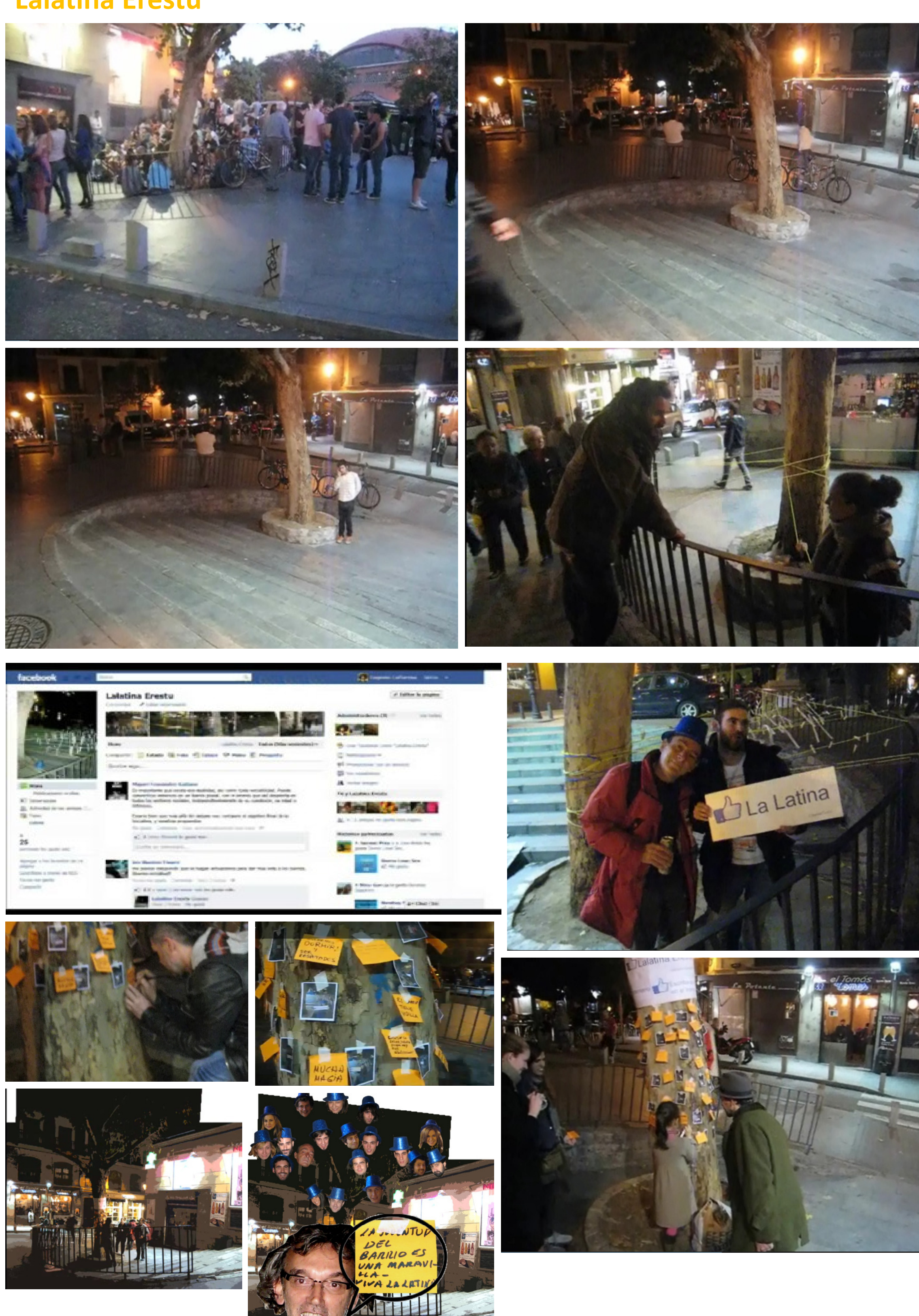
> Comenzamos el curso con un camino muy prefijado, queríamos que la gente se divirtiese, abandonasen su rutina y olvidándose por unos instantes de su vida cotidiana, en la que la crisis es una de las grandes preocupaciones. Queríamos que jugasen de camino al trabajo. Pretendíamos que jugasen sin saberlo, por ello nos inventamos un juego. Nos desplazamos a su encuentro a la zona con mayor número de oficinas por metro cuadrado de Madrid: Azca. Para inventarnos ese juego, les estuvimos observando y poniendo a prueba. Nos dimos cuenta de que su camino al trabajo era en realidad una carrera dominada por la agitación y la prisa, y la convertimos en una gincana, una carrera de obstáculos de camino al trabajo, que les sacase una sonrisa por la mañana.
>
> El camino de toda esa muchedumbre era una línea recta, en la que tenían que recorrer el máximo espacio en el menor tiempo posible y todos elegían la misma trayectoria de forma ordenada. Para variar ese flujo, de manera que dejase de ser un rebaño metropolitano, guiado cada día a su purgatorio, les pusimos telas negras para que por el rabillo del ojo les recordara que habían caído en ese agujero negro que se llama autismo, que te saca de la realidad y no te deja ver más allá. Pero no funcionó; la gente mostraba indiferencia con nosotros, lo único que querían era recorrer su camino de la forma más recta posible, llegar cuanto antes para seguir con su rutina y poder pagar la hipoteca.
>
> Cuando nos dimos cuenta de la situación dramática en la que se encontraban, nos compadecimos de ellos e intentamos ser amables. Para hacerles el día más llevadero, preparamos un suculento desayuno (bollos, magdalenas, café y zumos), pero nada cambió, no querían nada de nosotros. Para ellos solo éramos locos que iban cada jueves a su pasadizo y a los que tenían que esquivar.
>
> Ellos sólo quieren seguir su camino del metro a su trabajo, no hablar con nadie, no mirar a nadie, son autistas de la sociedad, autistas que no quieren saber nada de la realidad que los rodea. Nos sentimos entonces fracasados, de no poder entrar en ese fragmento de sociedad, de que ninguno de nuestros esfuerzos les llamase la atención, de no poder recomponer nuestro lugar con ellos, porque para ellos no había lugar. Entonces nos dimos cuenta, en realidad el lugar no existe como lugar físico, sino que el lugar son en realidad todas esas personas que pasan día a día hacia su trabajo, esos oficinistas que no se detienen ante nada, todos esos autistas que con sus trayectorias determinan nuestro lugar.
>
> De este modo, para intentar recomponerlo nos convertimos en ellos, en esos personajes autistas que con su indiferencia construyen el lugar. Nosotros como personajes, como mimos autistas oficinistas, recomponemos ese lugar y lo habitamos por un momento, paramos el tiempo en nosotros y nos convertimos en ellos. Ahora somos nosotros los autistas y ellos los que se sorprenden

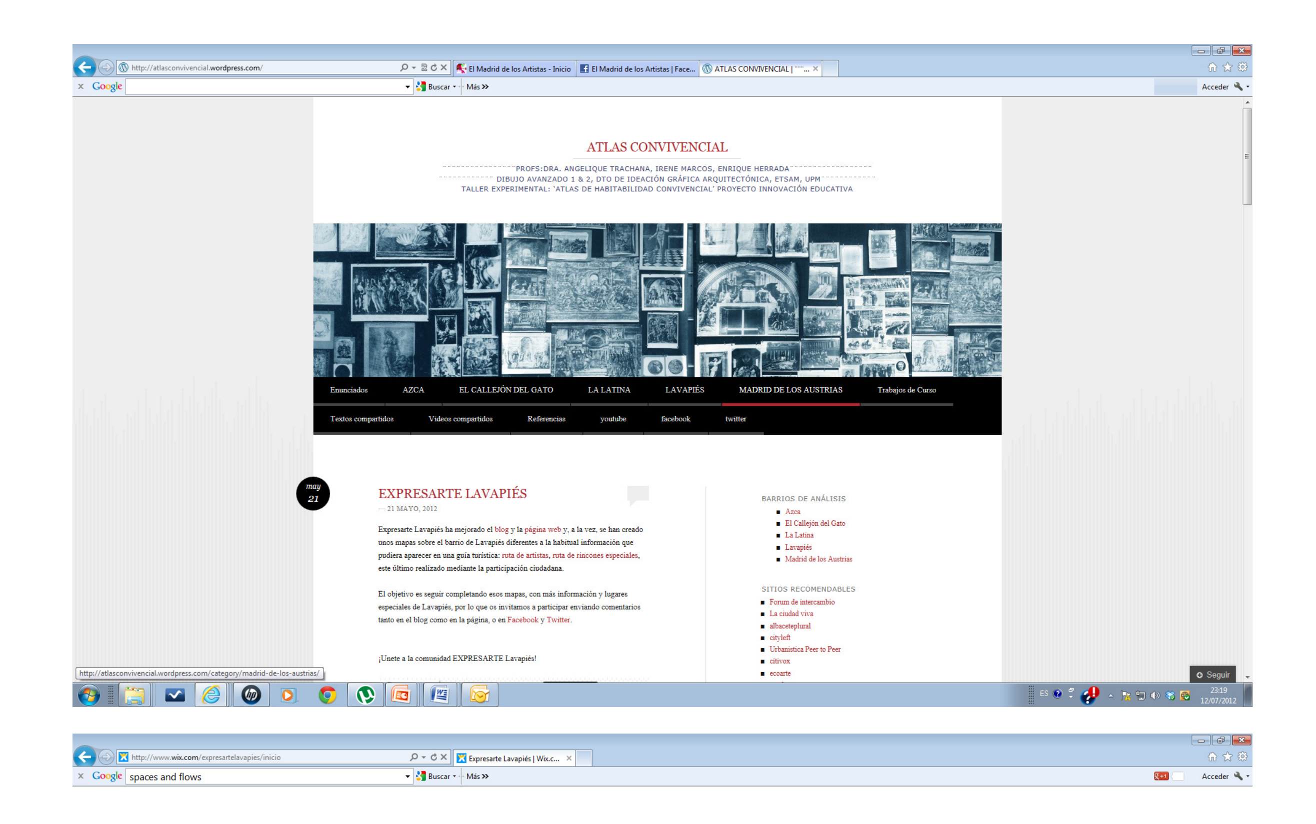


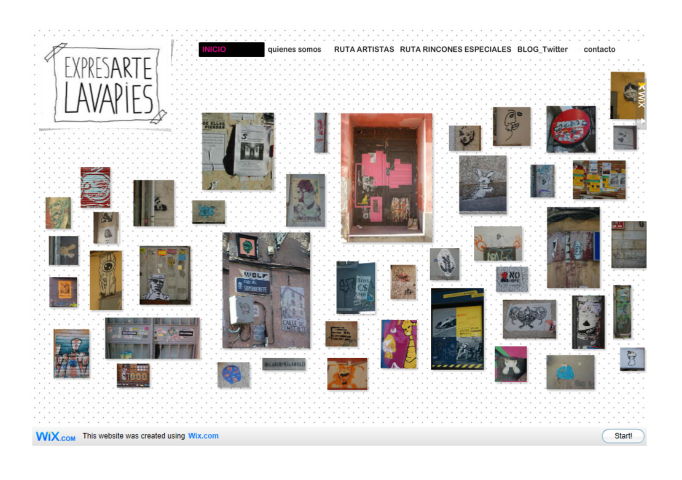
"LA LATINA ERES TÚ" del grupo de Eugenio CAFFARENA VARGAS-MACHUCA, María GARCÍA MOZOTA, Ana PÉREZ FRADE, es un Proyecto que recopila relatos orales de los habitantes del lugar. Dispuesto este archivo por medio de un blog al que se asocia a una red social trata de reconstruir una memoria viva y colectiva del barrio de la Latina, donde los usuarios pueden subir relatos e imágenes y ponerlas en común.

El trabajo tiene una vertiente de campo, con acciones repetidas entorno a un árbol que se convierte en referencia, acciones que provocan reacciones y participación de los vecinos; una interacción *in situ* que se prolonga en la red a través de facebook.

Lalatina Erestu



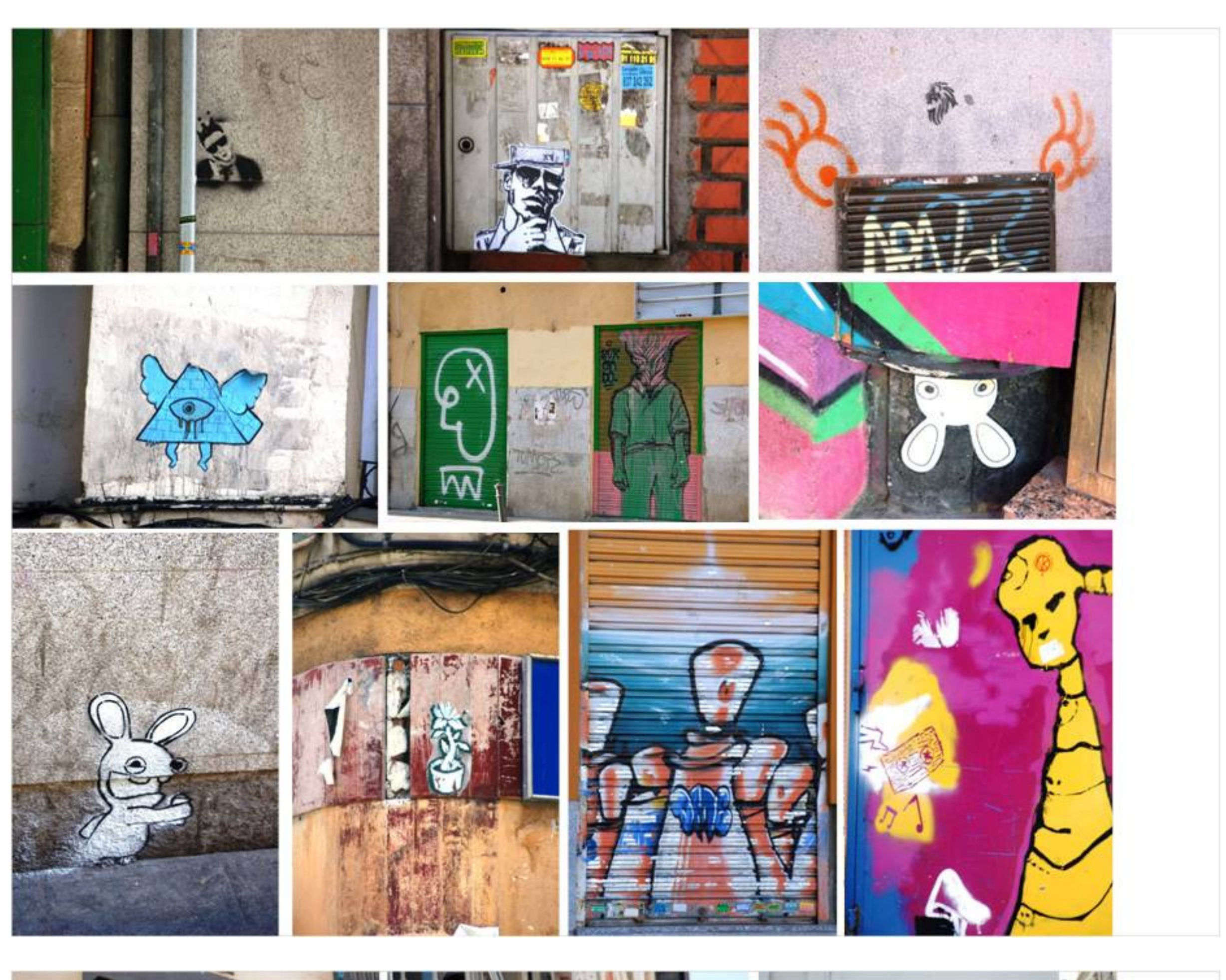






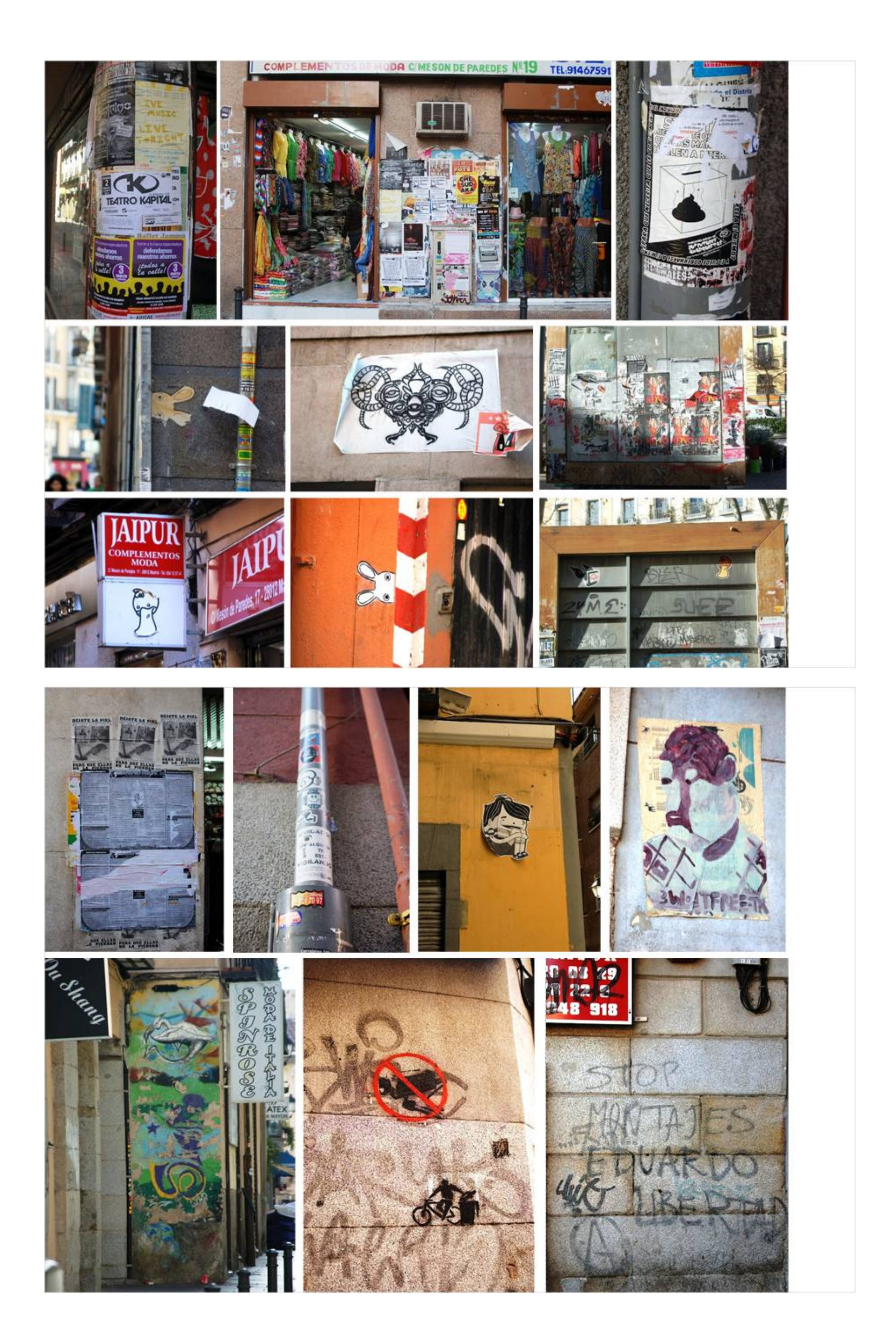
'EXPRESARTE LAVAPIÉS' es una web del grupo de Rocío GARCÍA PEÑA y Alicia PÉREZ CARASCAL que han pretendido hacer un verdadero atlas interactivo de las expresiones gráficas de los habitantes de Lavapiés. A través de este canal buscaron los autores anónimos de las pintadas y anuncios y así conocieron a gente del barrio, abrieron diálogos, establecieron relación con los artistas, creativos, colectivos del barrio y otras plataformas interactivas superponiendo toda esta información en un 'atlas' que constituye la referencia principal para reconocer la faceta creativa del barrio de Lavapiés. De este modo, consiguieron redefinir una nueva fisionomía del barrio, muy rica, sorprendente y no tan reconocida.

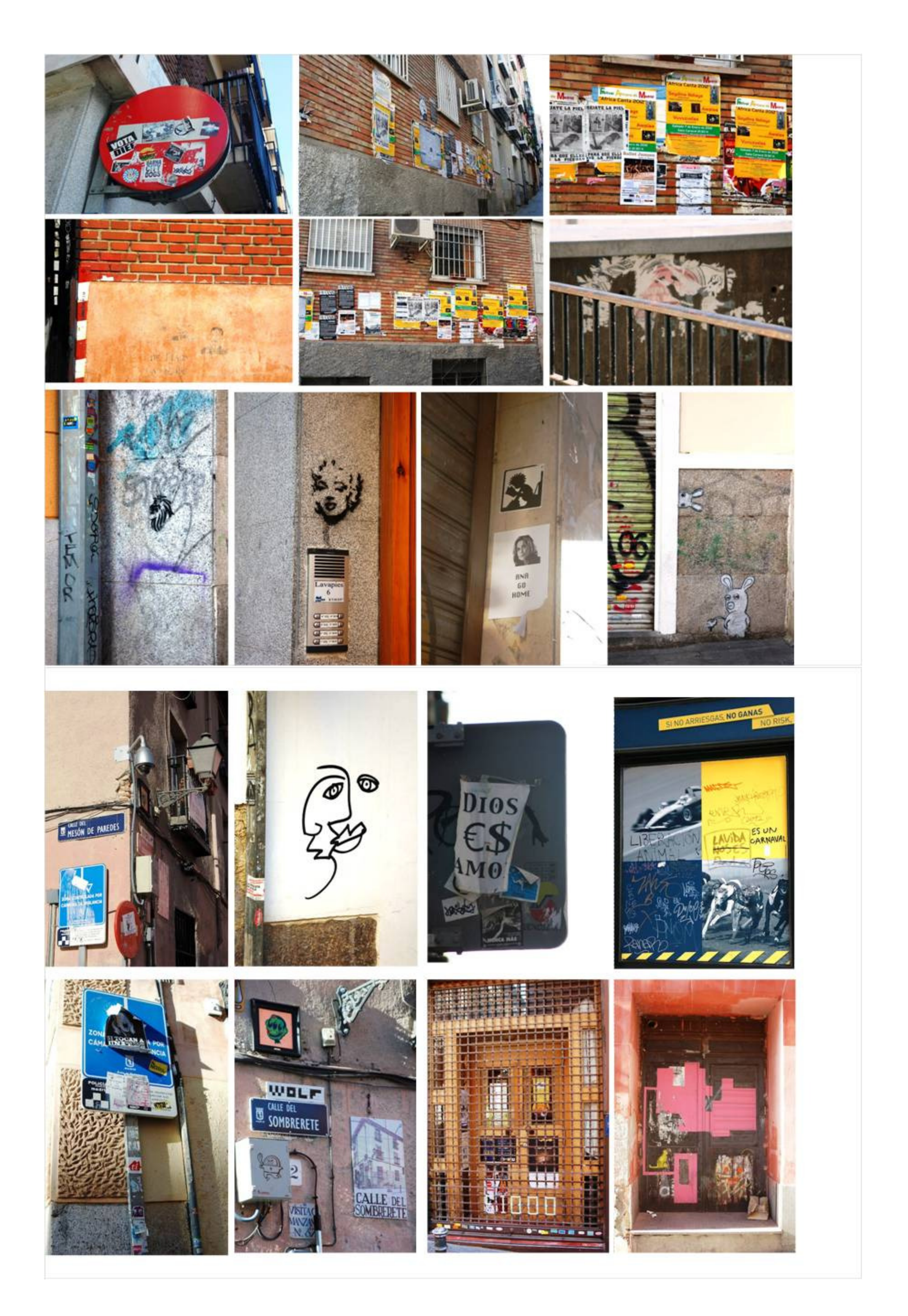
Este trabajo combina trabajo de campo -reportajes fotográficos, grabaciones de videos y entrevistas- y trabajo en la red. Comienza con un amplio y detallado registro fotográfico y varios intentos de clasificación e interpretación. Centenares de puertas pintadas, paredes grafiadas, zócalos donde se depositan tanto anuncios comerciales como inscripciones reivindicativas de contenido político, personajes populares, anuncios de acontecimientos culturales y sociales, hasta ofertas de empleo… forman la galería fotográfica de 'EXPRESARTE LAVAPIÉS'

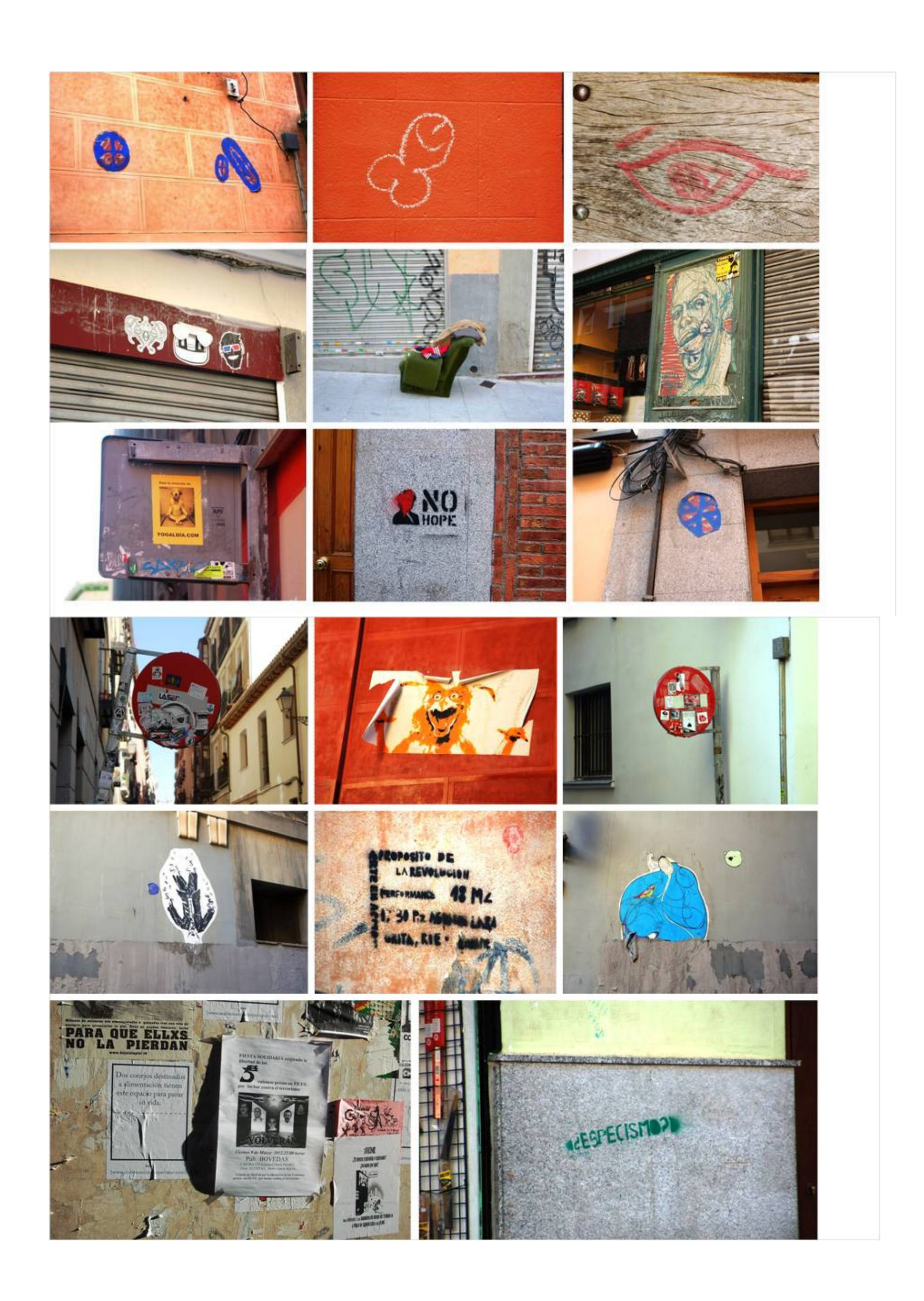


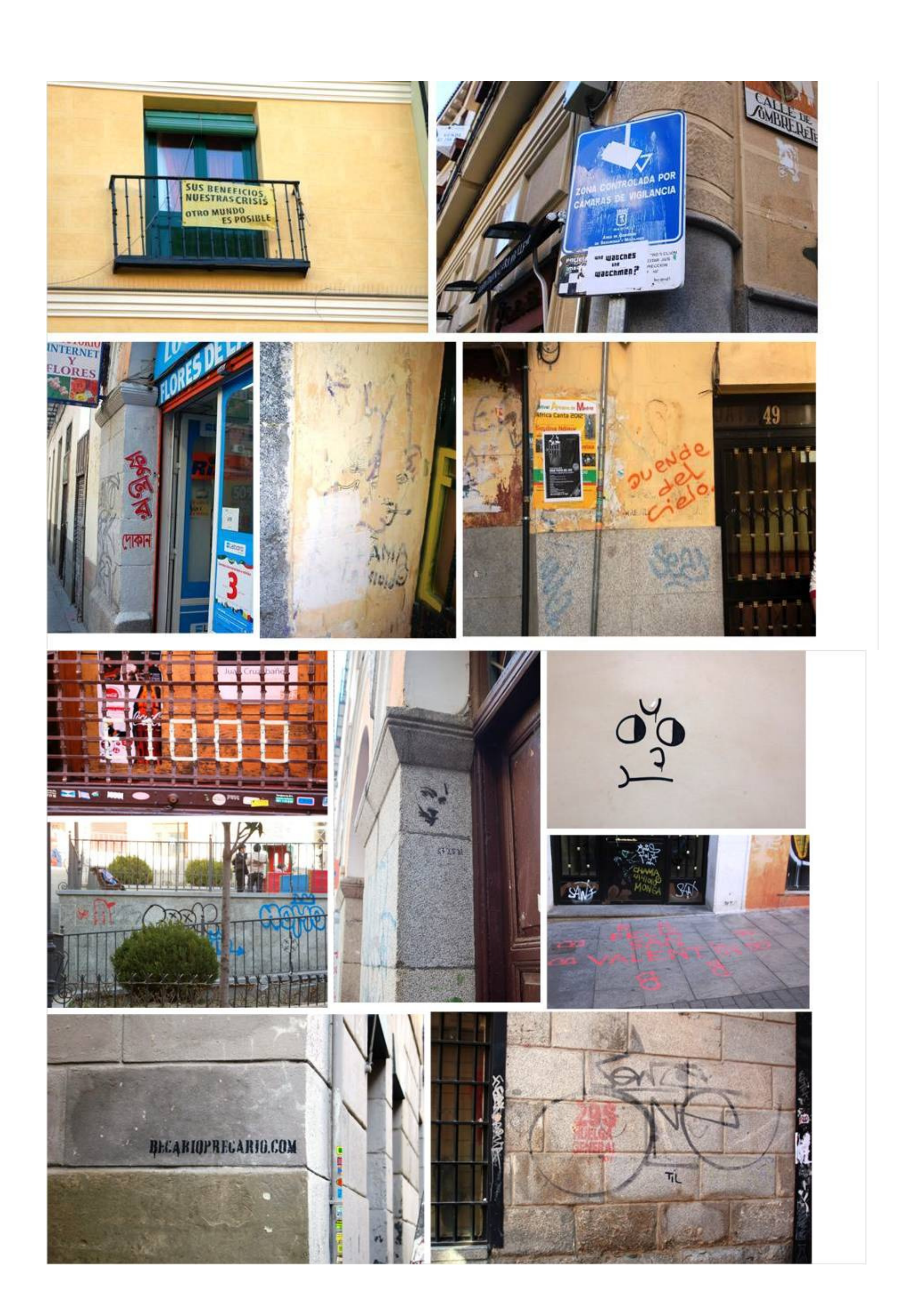


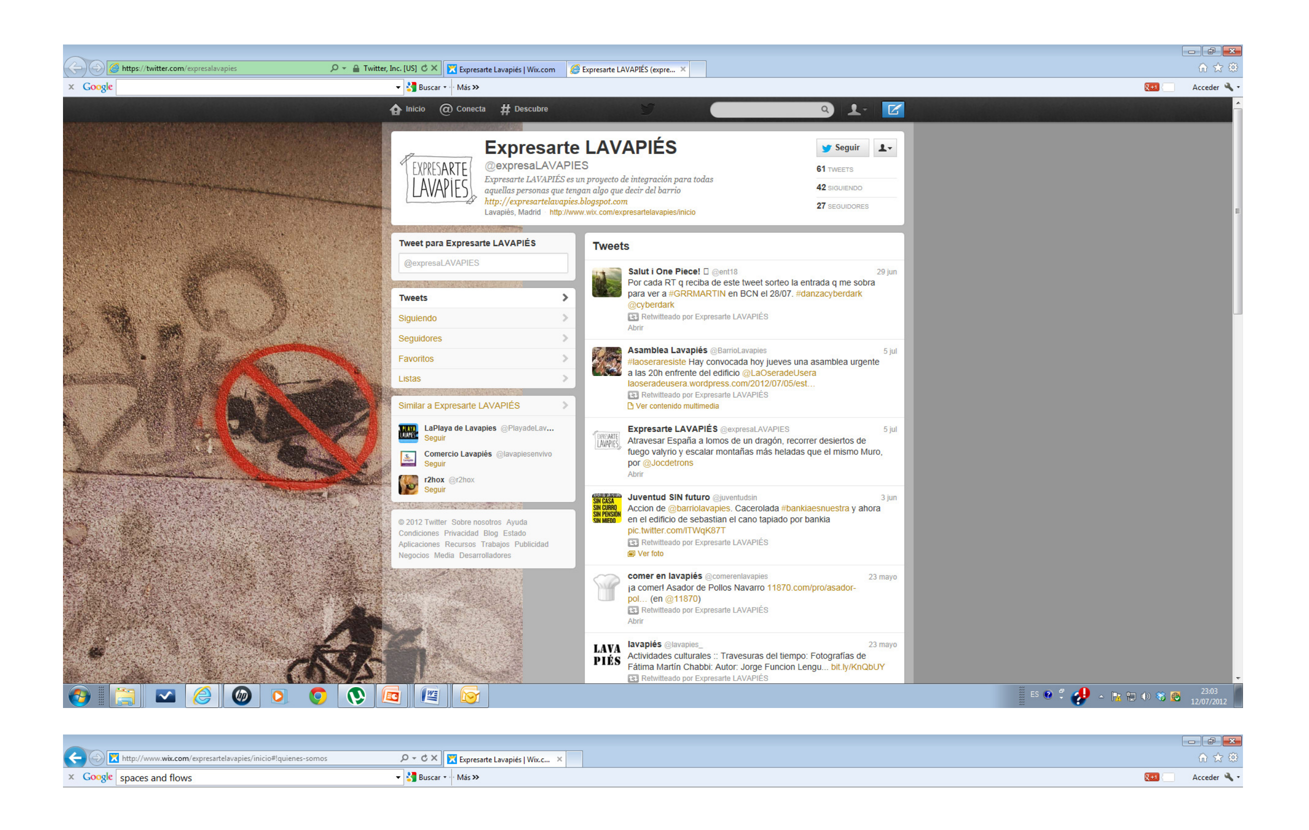
TODO BUENA MODA S.L.
BAOBAB
ABAJO LA DICTADURA
Africa Canta
WOLF
CALLE DEL SOMBRERETE
CALLE DEL SOMBRERETE
ADT
2

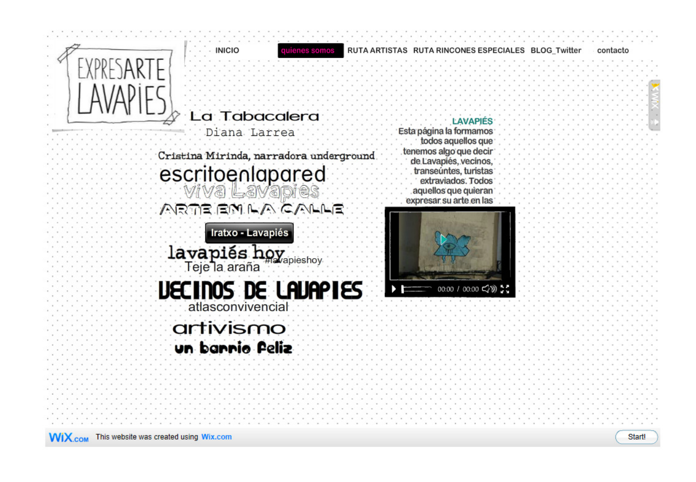

COMPLEMENTOS DE MODA C/MESON DE PAREDES Nº19
TEL:91467591
LIVE MUSIC
LIVE TONIGHT
TEATRO KAPITAL
JAIPUR
COMPLEMENTOS MODA
SPINROSE
MODA DE ITALIA
STOP MONTAJES EDUARDO LIBERTAD


VOTA DIET
Lavapies 6
ANA GO HOME
CALLE DEL MESÓN DE PAREDES
DIOS €$ AMO
SI NO ARRIESGAS, NO GANAS
NO RISK,
LIBERACION ANIMAL
LA VIDA ES UN CARNAVAL
WOLF
CALLE DEL SOMBRERETE
CALLE DEL SOMBRERETE


YOGALDIA.COM
NO
HOPE
PROPOSITO DE
LA REVOLUCION
PERFORMANCE 48 MZ
PARA QUE ELLXS
NO LA PIERDAN
Dos conejos destinados
a alimentación tienen
este espacio para pasar
su vida.
VOLVERÁN
Pub. BOVEDAS
¿ESPECISMO?

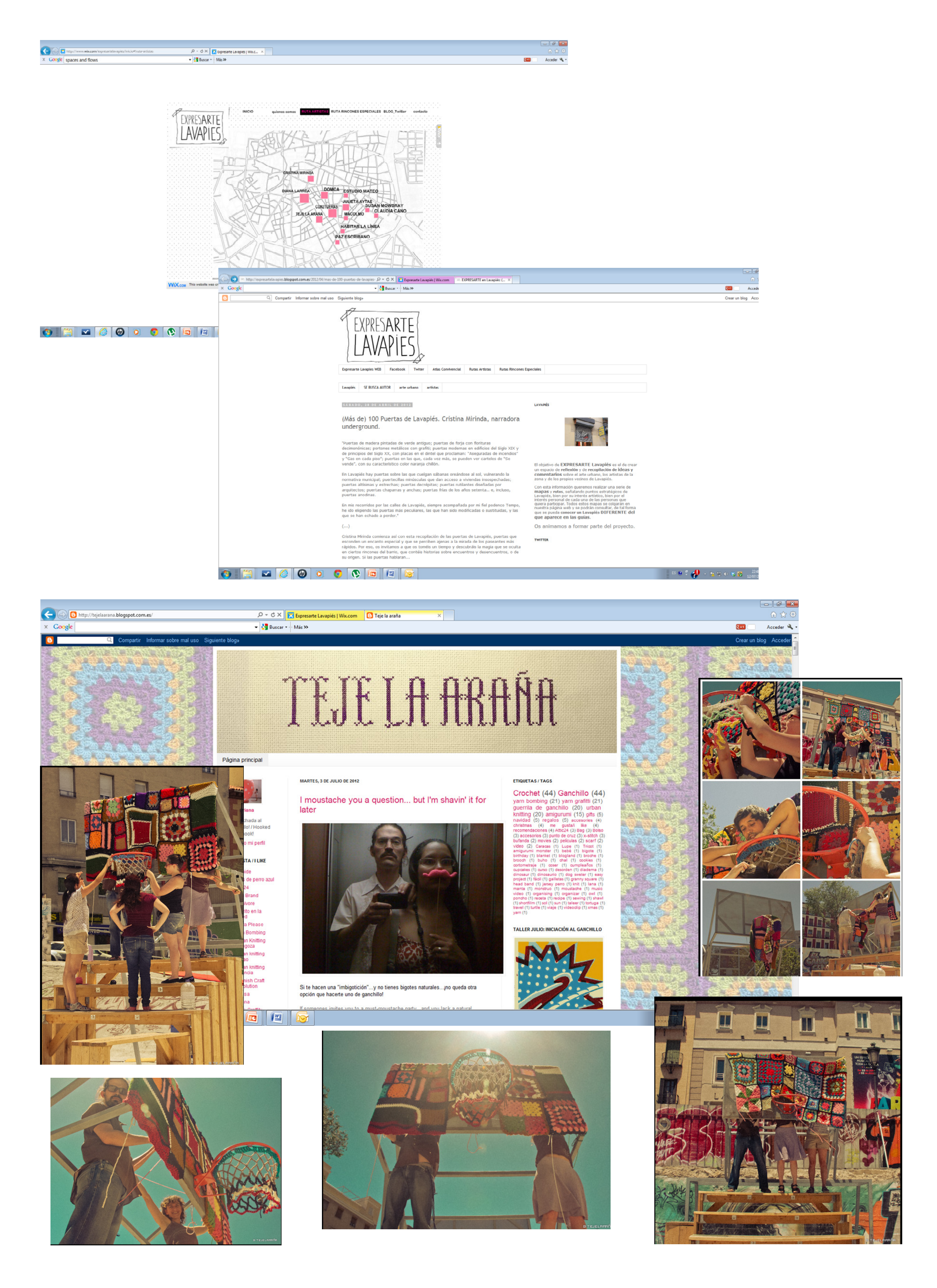

SUS BENEFICIOS
NUESTRAS CRISIS
OTRO MUNDO
ES POSIBLE
CALLE DE
SOMBRERETE
ZONA CONTROLADA POR
CÁMARAS DE VIGILANCIA
who watches the watchmen?
INTERNET
Y
FLORES
FLORES DE
duende
del
cielo.
49
1000
BECARIOPRECARIO.COM
29S
HUELGA
GENERAL



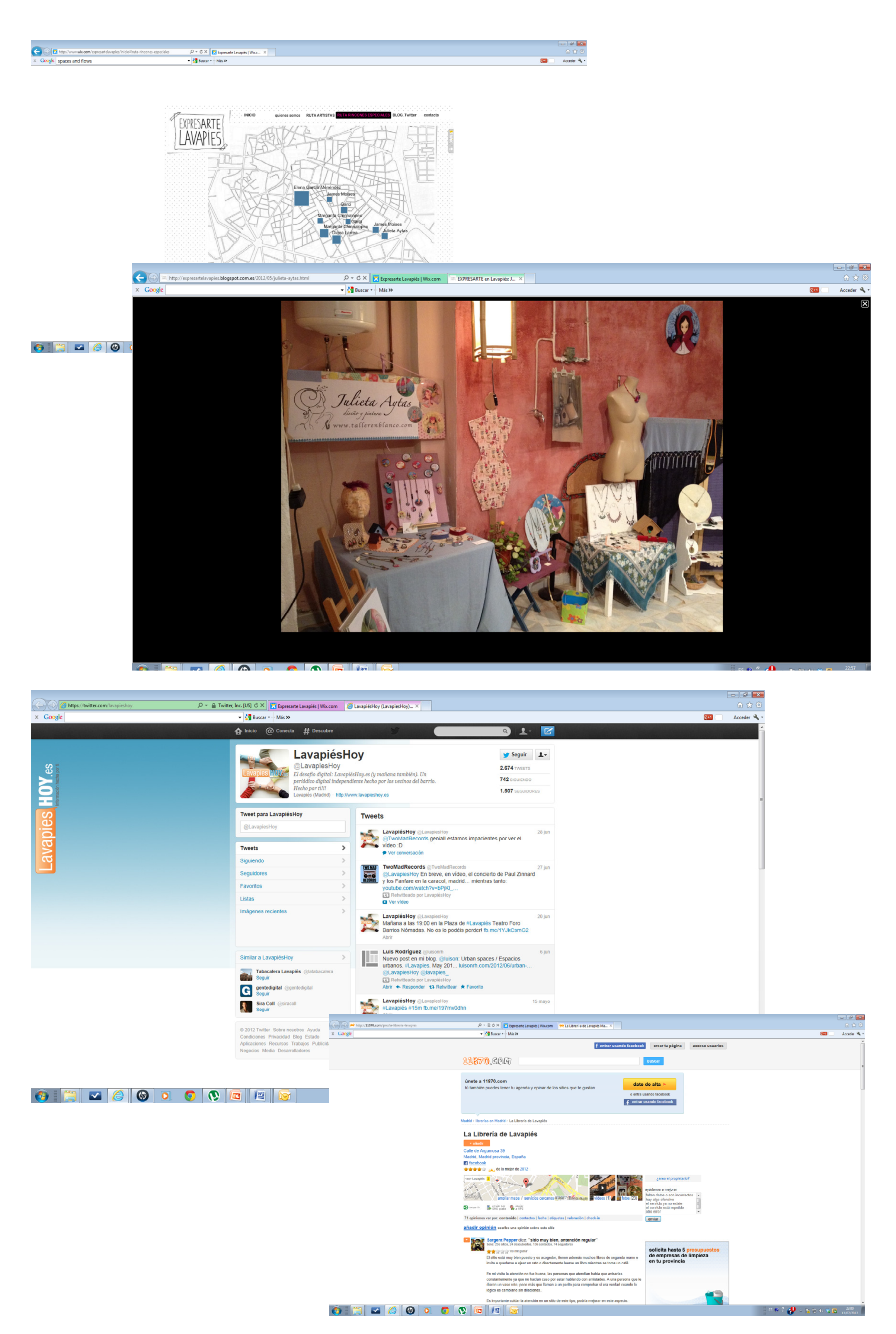




EXPRESARTE LAVAPIES conecta las principales plataformas interactivas de carácter local y posibilita un seguimiento, a través de una red social, de la vida cotidiana -social y cultural- del barrio siendo un espejo de la vida social-colectiva y creativa del barrio.



EXPRESARTE LAVAPIES es un atlas de los colectivos creativos del barrio



EXPRESARTE LAVAPIES superpone varias capas de información sobre las actividades creativas y los locales del barrio así como la información que se produce entorno a ellos.

Atlas de la realidad aumentada

El conocimiento abstracto ha fijado la realidad en conceptos y razonamientos estables, haciendo abstracción del movimiento, del dinamismo del mundo en continuo cambio, alejándose de la indeterminación y la incertidumbre del acontecimiento. Hoy sin embargo las ciencias que dedican su atención a lo urbano asumen que son las prácticas sociales, los usos cotidianos y las necesidades humanas, los agentes que configuran el espacio. Son las diferentes prácticas que introducen nuevas posibilidades de configuraciones espaciales y transformaciones del espacio existente. Y son, sobre todo, los espacios no determinados, los lugares producidos en el transito, los desplazamientos cotidianos, los 'espacios potenciales' o espacios en espera, que generan y reciben -tienen la capacidad de recibir- a una gran carga semántica, una heterogeneidad de significados.

El panóptico control de la tecnociencia -que ha dado lugar a posibilidades extraordinarias de representación de lo real, desde la geografía, a la sociedad, el clima…, desde infinitud de ángulos- ha llegado ya a generar no sólo mapas estáticos sino a representar el acontecer en tiempo real. En la nueva visión del mundo a través de los dispositivos tecnológicos, se insertan no solo datos operables, calculables y útiles sino todo aquello que produce sentido, la capacidad narrativa y metafórica que tiene la vida cotidiana. Esta intersección del espacio vivido con el espacio abstracto y virtual busca crear nuevos mapas, haciendo aparecer las diferencias, las anomalías y los sucesos no estandarizados que forman la realidad. Abre posibilidades a nuevas lecturas y nuevas construcciones que superponen al orden externo dado de la ciudad, las visiones del espacio de los ciudadanos, la construcción particular de cada ciudadano incorporando la dimensión acontecimental propia del espacio vivido, que solo puede tener lugar en el encuentro a ras del suelo de aquellos que usan el espacio; devolviendo finalmente, una dimensión humana a esta representación abstracta del mapa.

La combinación de las diversas técnicas nos ha proporcionado una visión panóptica del mundo. A través de un conjunto de tecnologías se ha hecho posible desplazar el punto de vista único y alejado, el mismo punto de vista neutro que permitía ordenar el paisaje en el siglo XVI gracias la técnica de la perspectiva. En la carrera por constituir la imagen abstracta y globalizadora del planeta se han combinado diferentes tecnologías. Entre ellas: la fotografía por satélite, el GIS o SIG (Sistema de Información Geográfica es una integración organizada de hardware, software y datos geográficos diseñada para capturar, almacenar, manipular, analizar y desplegar en todas sus formas la información geográficamente referenciada con el fin de resolver problemas complejos de planificación y gestión geográfica); el GPS (Global Positioning System: sistema de posicionamiento global) o NAVSTAR-GPS, un sistema global de navegación por satélite (GNSS) que permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión hasta de centímetro).

Durante el siglo pasado se ha ido materializando -la técnica de realización de mapas separando la información en capas, a partir de la fotolitografía, permitiendo considerar los fenómenos aisladamente y reducirlos a datos superponibles. Junto al desarrollo de la computación y la aparición del GIS, eso daría lugar a la representación geográfica y la tecnología GPS (Global Positioning System). Finalmente la rápida extensión de Internet, con todo lo que ha supuesto respecto al cambio en los modos de comunicación y a la posibilidad de tener dispositivos interconectados y localizados, dio lugar a un cambio de perspectiva en el desarrollo de los dispositivos de computación. Con el nombre de Ubicom a finales de los años ochenta esta nueva corriente proponía una tecnología dirigida a tomar en cuenta el entorno humano, debía dar lugar a la creación de pequeños dispositivos de uso común que pudieran ofrecer informaciones contextuales a demanda, almacenadas en su interior o mediante una conexión a Internet.

La ubicuidad de la informática diseminada de este modo en el espacio humano, ha dado lugar a lo que se ha denominado Realidad Aumentada (AR) en oposición al proyecto que animaba los sueños de los ochenta, la Realidad Virtual (VR), dando lugar a un espacio hibrido en que el espacio virtual compuesto por flujos de datos viajando por la red se ha superpuesto al mundo físico, haciéndose accesible en cualquier momento gracias a los dispositivos GPS portátiles que se han popularizado y incorporado a objetos de uso común.

Transversalmente a estas tecnologías y las implicaciones que la generación de este nuevo espacio hibrido tiene en la vida cotidiana, los diversos usos de las mismas hacen posible añadir a este mosaico abstracto, compuesto desde el espacio y poblado de datos de interés científico y/o comercial, la información recopilada a ras del suelo, la dimensión humana que acarrea la vida concreta. El Espacio Aumentado es, por tanto, este espacio de datos de la realidad física integrados gracias a la ubicuidad y la tecnología telemática, registrados como imágenes, palabras, sonidos… por y para cualquier usuario que dispone de un pc y conexión en la red. Esta realidad aumentada, podríamos decir, es una realidad potencial.

Este espacio hibrido de la sociedad contemporánea es siempre un espacio monitorizado, empezando por las cámaras de videovigilancia hasta llegar a la perfección del GPS, un espacio poblado por capas de información a la que para acceder es necesario dar la propia ubicación pasando a ser un dato más almacenable en una base de datos. En este espacio, la vigilancia y la asistencia se unen íntimamente siendo los nuevos repositorios del poder.

El espacio virtual está alojado en huecos del espacio físico, podríamos decir, y nos permite acceder en todo momento a la información; una información que ya no sólo nos dice donde estamos, sino cual es nuestro destino y cómo llegar a él. Un servicio de información cuya realización en el mercado de consumo ha dado lugar a que al conectar nuestro dispositivo asistente este nos pueda decir donde estamos exactamente, que es la hora de comer y que el restaurante que conviene a nuestros gustos y poder adquisitivo se halla a 20 m. girando a la derecha y que nuestro amigo tal hace 10 minutos que se encuentra allí. Información toda interpretada a partir de bases de datos que recopilan los resultados de nuestra navegación por la red.

De este modo, la visión estática del espacio abstracto se está transformando radicalmente, gracias al uso de los dispositivos tecnológicos que sostienen y generan el espacio virtual, convirtiendo las coordenadas en pura acción y narración del espacio vivido y dando lugar a este espacio aumentado y a juegos de sentido. Gracias a esas características, los nuevos mapas podrán hacer aparecer la ciudad trashumante y metafórica que sólo se insinúa en el texto petrificado de la ciudad planificada y legible. En estos mapas podrán entrar fragmentos de vidas que pueden dar lugar a un collage vivo, encontrar nuevos sentidos o reinterpretar el sentido; podrán ser un verdadero espacio de encuentro que pueda ser constitutivo de identidad a la vez que deje ver la enorme plasticidad del mundo.

En esta intersección entre lo virtual y lo real aparece un espacio de juego, un espacio abierto y susceptible de cualquier tipo de intervención *in situ* y virtual de modo que esa realidad aumentada se convierta en un aumento de posibilidades. Se pone así en marcha un proyecto de (nueva) alfabetización del espacio. En consecuencia, concebimos un nuevo proyecto educativo en arquitectura, un proyecto experimental que ensaya nuevas posibilidades de la configuración del espacio convivencial. El nuevo proyecto educativo, ha de incorporar un uso crítico y poetizante de los dispositivos tecnológicos y la interacción en la red como medios de conocimiento, interpretación y resignificación de los entornos observados pues, juegan un papel extraordinariamente innovador haciendo entrar en la representación abstracta del espacio el vasto contenido semántico que aporta el espacio vivido.

La realidad aumentada y la percepción sensible

Así en este espacio de interacción computerizada donde, parece, no haber lugar para la indeterminación, nos encargamos de encontrar resquicios, intersticios de indeterminación, pequeños rincones al margen del cálculo y la digitalización para hacer aparecer espacios de apertura donde hacer aflorar el juego de sentido y la capacidad diferenciadora de la acción propiamente humana. El usuario debe abandonar la pantalla para interactuar aportando datos dinámicos que pueblan el espacio físico -espacio vivido-, para proponer nuevos contenidos, nuevos usos, nuevos modos de interacción actuando sobre la capa de datos, para producir modificaciones en la forma de percibir y relacionarse en el espacio físico; para desarrollar proyectos comprobando diversas posibilidades del uso crítico de los medios y haciendo hincapié en las cuestiones sociales y éticas.

El mapa abstracto albergado en nuestro dispositivo portátil conectado on-line puede guiar nuestros pasos de modo certero cegando todo aquello concreto y vivido que podríamos encontrar a nuestro paso y sustituyéndolo por datos útiles y anotaciones dirigidas al consumo. Este es el modo cómo el capital logra hacer de la información un arma de venta en lugar de una promotora del conocimiento. La nueva alfabetización del espacio consiste, sin embargo, en la capacidad de moverse por sí mismo estableciendo sentidos, conforme a nuestras percepciones sensoriales, vivencias y necesidades; en ser capaces de encontrar en el espacio recorrido las huellas de las narraciones de otros, de interpretarlas y negociar con ellas al mismo tiempo en que aportamos nuestras propias marcas y trazados; La cuestión clave de los modos de interacción entre el espacio físico y el virtual son los modos de hallar el contenido semántico del espacio urbano mediante la emisión de mensajes… La ciudad potencialmente convertida en una *interface*, es un gran tablero de juego en que participantes en el espacio físico, y otros conectados on-line desde sus casas, espacio virtual, interactúan guiándose, se puede decir, por un juego lúdico.

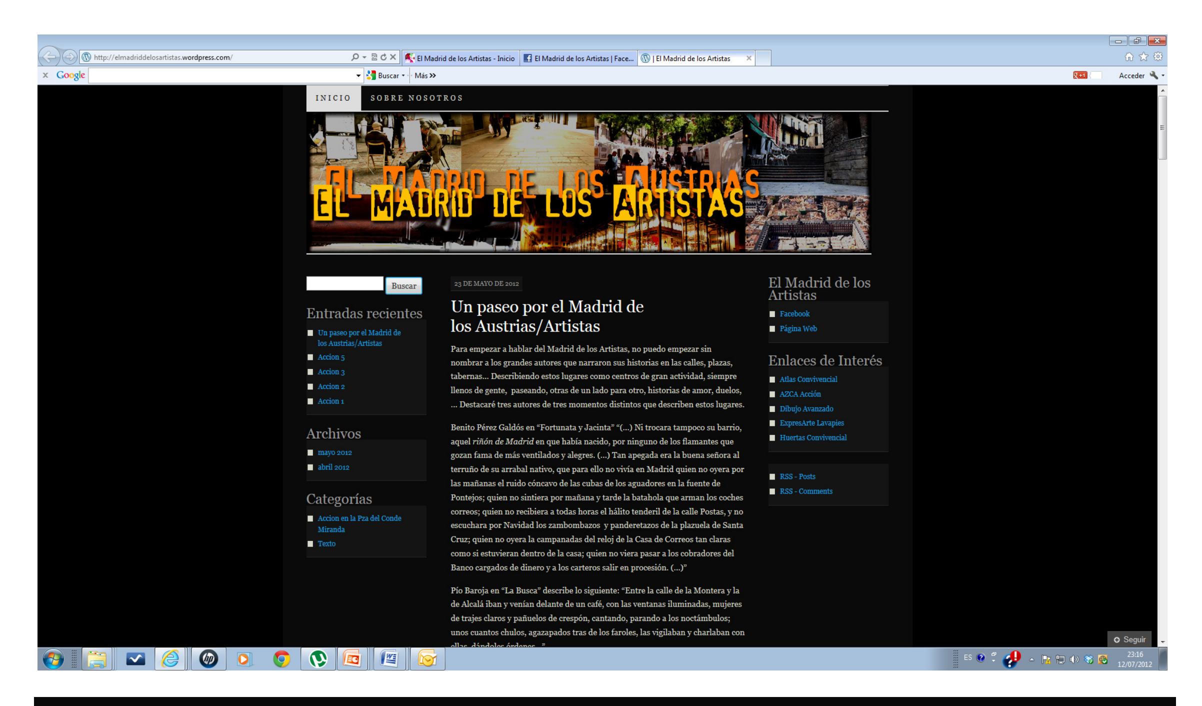
Una memoria viva y colectiva del espacio, relatos e imágenes de los habitantes y transeúntes referidos a sitios concretos de la ciudad pueden ser así recopilables y accesibles. Los dispositivos tecnológicos pueden dar visibilidad a diferentes fenómenos haciendo emerger nuevos mapas. Informaciones de todo tipo pueden mostrarse sobre un mapa a lo largo de un trayecto o de modo simultáneo. A la vez que suponen una encarnación del espacio virtual, influyen en el escenario físico de un individuo, inciden en su psicogeografía guiándole a una nueva “deriva”, una nueva experiencia de la ciudad.

La ciudad *interface* está implicando que el sujeto habitualmente pasivo de información se convierta en sujeto de comunicación produciendo un cambio radical en términos de hegemonía del poder vigilante -en manos del capital y algunas instituciones- dando acceso a la colectividad a un espacio público abierto y participativo; a un espacio aumentado gracias a los dispositivos tecnológicos manejados ahora por los ciudadanos ejerciendo su propia libertad y creatividad; produciéndose un aumento de su capacidad perceptiva, la agudización de los sentidos, la percepción más sensible del espacio físico. La ciudad *interface* se convierte en una ciudad más sensible y alerta, un espacio más sensitivo y susceptible de modelación introduciendo en la proyectación del espacio el poder heterogenético y mutable del espacio vivido. De hecho, la participación de la ciudadanía conectada está contribuyendo en la generación de espacios que escapan a la fijación de la disciplina arquitectónica proponiendo nuevos usos y nuevos modos de hacer. La floración de espacios informales, espacios de participación y socialización, gracias a la comunicación a través de Internet, está cada vez más al orden del día.

Una pedagogía proyectiva innovadora, en este sentido, retoma este impulso, diríamos natural, para recrear un juego productor comprometido no sólo con el espacio urbano, sino con todo el contexto. En este juego, el proyecto se basa en la creación de relaciones dinámicas, en la acción directa y la interacción en internet. El proyectista es susceptible de ser afectado pero también de afectar la conciencia de los demás. No sólo la calle, el espacio público, son susceptibles de trasformación sino la visión que se arroja sobre él. La interacción entre el sujeto y la computadora se extiende en la calle deviniendo el proyecto una mediación entre el espacio usado y el imaginado o deseado. Los nuevos medios inciden, por tanto, en una nueva alfabetización del espacio urbano, de hacer ver a los usuarios su capacidad de agencia y transformación del mismo, colaborando de este modo en la construcción de un espacio múltiple y colectivo.



"MADRID DE LOS AUSTRIAS-MADRID DE LOS ARTISTAS", es una la web creada por Alicia ASTASIO SORIANO y Ainhoa GONZÁLEZ ABARISQUETA que trata de configurar una nueva visibilidad del antiguo Madrid como espacio para la creatividad -arte, artesanía, gastronomía, literatura…- dotándole de contenidos no convencionales.



Un paseo por el Madrid de los Austrias/Artistas

Para empezar a hablar del Madrid de los Artistas, no puedo empezar sin nombrar a los grandes autores que narraron sus historias en las calles, plazas, tabernas... Describiendo estos lugares como centros de gran actividad, siempre llenos de gente, paseando, otras de un lado para otro, historias de amor, duelos, ... Destacaré tres autores de tres momentos distintos que describen estos lugares.

Benito Pérez Galdós en "Fortunata y Jacinta" "(...) Ni trocara tampoco su barrio, aquel *riñón de Madrid* en que había nacido, por ninguno de los flamantes que gozan fama de más ventilados y alegres. (...) Tan apegada era la buena señora al terruño de su arrabal nativo, que para ello no vivía en Madrid quien no oyera por las mañanas el ruido cóncavo de las cubas de los aguadores en la fuente de Pontejos; quien no sintiera por mañana y tarde la batahola que arman los coches correos; quien no recibiera a todas horas el hálito tenderil de la calle Postas, y no escuchara por Navidad los zambombazos y panderetazos de la plazuela de Santa Cruz; quien no oyera la campanadas del reloj de la Casa de Correos tan claras como si estuvieran dentro de la casa; quien no viera pasar a los cobradores del Banco cargados de dinero y a los carteros salir en procesión. (...)"
Pío Baroja en "La Busca" describe lo siguiente: "Entre la calle de la Montera y la de Alcalá iban y venían delante de un café, con las ventanas iluminadas, mujeres de trajes claros y pañuelos de crespón, cantando, parando a los noctámbulos; unos cuantos chulos, agazapados tras de los faroles, las vigilaban y charlaban con ellas, dándoles órdenes..."

Como ejemplo del siglo XX está Arturo Pérez Reverte con las historias de l Capitán Alatriste: "La del Turco era en realidad un bodegón de los llamados de comer, beber y arder, situado en la esquina de las calles de Toledo y del Arcabuz, a quinientos pasos de la

Plaza Mayor. (…) También era entretenido, porque solían frecuentarlo viajeros de la posta, golillas, escribanos, ministriles, floristas y tenderos de las cercanas plazas de la Providencia y la Cebada, y también antiguos soldados atraídos por la proximidad de las calles principales de la ciudad y el mentidero de San Felipe el Real.”

¿Por qué pongo estos ejemplos? Porque en todos ellos se describe la gran actividad que había en las calles, algo que no ha cambiado. Madrid siempre ha sido de grandes contrastes. Paseando por sus calles, puedes ver desde el ejecutivo que va corriendo de un lado a otro sin levantar la mirada, al niño que se sorprende y va parándose en cada rincón, como a las personas mayores que aprovechan el buen tiempo y pasan horas charlando y observando a la gente pasar. Ese es uno de los encantos de esta ciudad.

Quizás como madrileña siempre he asociado el centro de Madrid a los guiris y el turismo. Es cierto que si paseas por sus calles abundan los grupos de turistas cargados con cámaras de fotos, haciendo un reportaje de cada rincón, pintor, malabarista, cantantes, músicos, personajes de dibujos animados… Pero el investigar este lugar he echado por tierra todo lo que yo pensaba. El Madrid de los Austrias/Artistas te ofrece una variedad de gastronomía, arte, artesanía, diseño…que nunca me hubiese imaginado

Desde unos dulces preparados por unas monjas, tapas “de diseño” en el Mercado de San Miguel, o ir al típico bar de barrio a tomar unas cañas, y a conversar con los dueños, como si de un pequeño pueblo se tratara, y te sintieses como un vecino más.

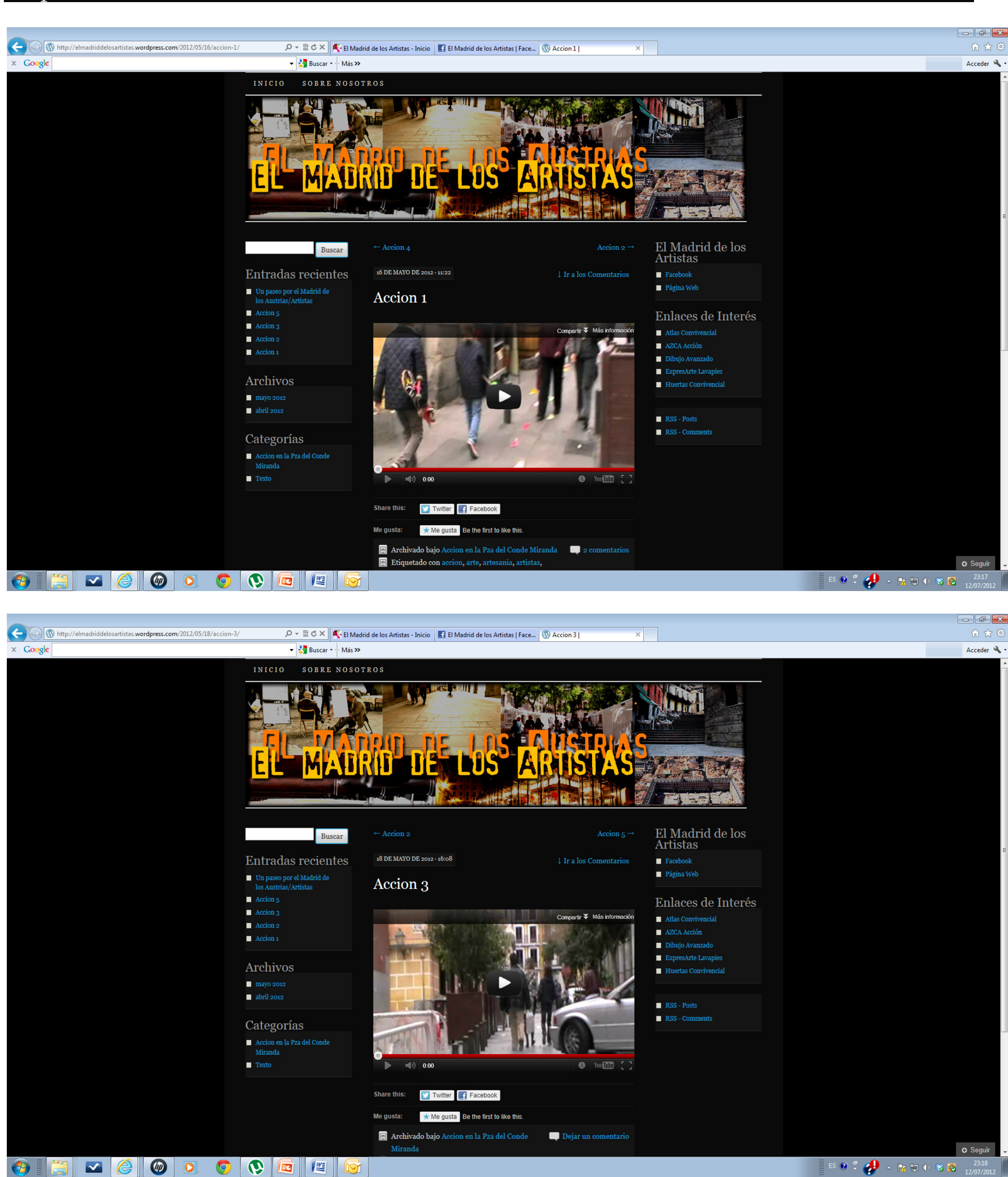
Pero lo que captó mi atención fue descubrir que los domingos en la Plaza del Conde Barajas se realiza una exposición de pintura, donde artistas de estilos muy diferentes venden su obra. Llevo en Madrid toda mi vida, y el no saber que esta exposición existía me hizo darme cuenta de lo poco que conozco mi ciudad. Cuando hablé con ellos nos contaron su historia, llevan más de 20 años realizando la exposición religiosamente todos los domingos, y no les va mal, y sobre todo no son precisamente turistas los que van a verla.

Definitivamente, la artesanía invade este barrio, desde talleres de cuero, tiendas de diseño de jabones, bisuterías. Pequeños comercios que todavía persisten y que han logrado sobrevivir a las grandes tiendas.

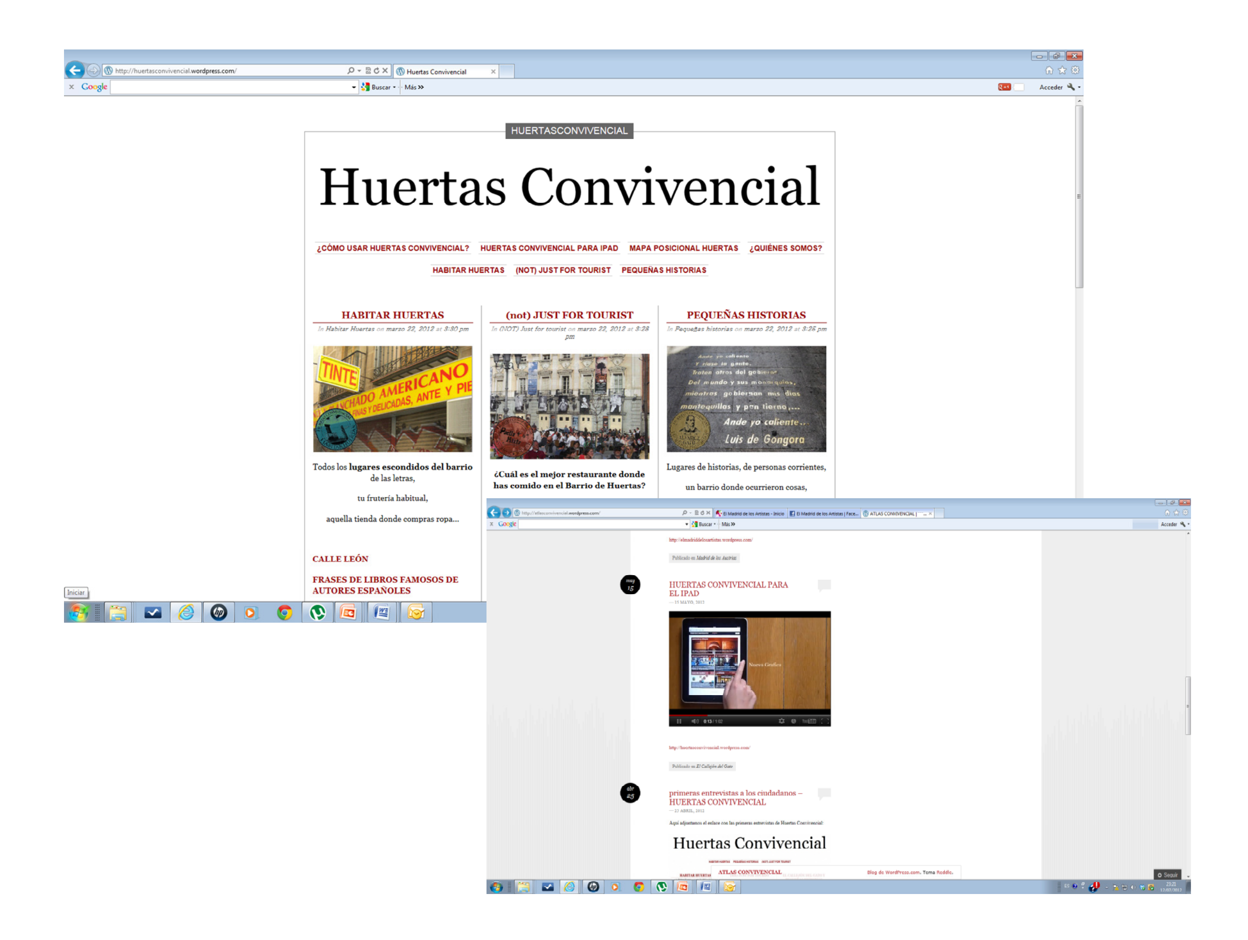
No puedo evitar “barrer para mi casa”, pero me parece importante señalarlo porque es algo distinto. El mundo de la danza también está presente en este barrio. Si eres bailarín, o simplemente tienes curiosidad, existen nada más y nada menos que tres tiendas dedicadas a este arte. Y son prácticamente las únicas que hay en todo Madrid.

La intención con este escrito es la de dar a conocer este lugar con otros ojos. Y sobre todo contar que en estas calles han pasado y pasan muchas cosas. Invito a todo el mundo a dejarse llevar y simplemente pasear. Siempre vamos de un lado a otro con prisa, sin mirar y disfrutar de lo que tenemos a nuestro alrededor. Os invito a abrir los ojos, pararos, disfrutar

y pasear y estoy segura que os sorprenderéis. Y por supuesto os animo a que nos lo contéis, porque me encantaría que entre todos pudiésemos dar a conocer una visión distinta y más amplia de esta zona de Madrid.



Esta web-atlas no sólo soporta datos estáticos -texto, imágenes…- sino sobre todo material dinámico en formato vídeo que capta los flujos, la movilidad, el sonido, la actividad… haciendo una selección temática que muestra aspectos inadvertidos y extraños de la realidad. En este sentido, no sólo se trata de representar la realidad sino de construir una realidad otra ante nuestros ojos donde la vida real, la actividad en torno a las artes, la literatura, y las visiones particulares de las creadoras de este espacio se superponen.



HUERTAS CONIVENCIAL es una guía en formato de BLOG y versión para IPAD de Fabio MANTUANO y Alberto MARTÍNEZ GARCÍA para conocer la zona de Huertas desde una perspectiva del estudiante Erasmus. Superpone imágenes y opiniones sobre los aspectos más atractivos de este turismo cultural recogidas a través de una encuesta en facebook. Locales, actividades, recorridos, forasteros y gente local forman parte un mapa híbrido que proporciona una lectura desde un punto de vista muy particular.

Tecnología, interacción y creatividad

Gracias a los nuevos dispositivos tecnológicos y las redes sociales, se está construyendo hoy una esfera comunitaria y pública, completamente nueva. Las personas pueden recibir información e interactuar en tiempo real con otras personas, participar en debates y movimientos sociales y tomar decisiones. El medio digital ofrece un entorno muy amplio para la comunicación y para la organización de cualquier acción. Eso conduce a un modo distinto y nuevo de percibir la dimensión espacial y altera el comportamiento ciudadano en el espacio público. Podríamos hablar de una potencial ciudad abierta a la participación de todos, lo que implica un modo más sensible, más consciente, más solidario y más responsable de actuar y relacionarse con los demás.

Mientras, estamos descubriendo cómo progresivamente la participación y la auto-organización de las sociedades informadas son capaces de revolucionar sus propias estructuras. Pues están aprovechando el fenómeno de espejo virtual que permite la asociación de información sobre una situación determinada con las decisiones individuales. Según afirman Judith Revel y Toni Negri (2008), el capitalismo ya no puede permitirse desubjetivar (el "individuo" como unidad productiva, la "población" como objeto de gestión masificada). El capitalismo ya no puede permitírselo porque lo que produce valor ahora es la producción común de las subjetividades. Afirman que el principio mismo de la producción ha desplazado su centro de gravedad y cuando dicen que la producción se ha vuelto "común", afirman que crear valor hoy en día es conectar en red las subjetividades y captar, desviar, apropiarse de lo que ellas hacen con ese común que inauguran. Con ello no pretenden negar que todavía existan fábricas, cuerpos masacrados y cadenas de trabajo pero sitúan esta innovación en el ámbito del capitalismo, que hoy, necesita,sobre todo, subjetividades y depende de ellas. Esta idea de “lo común” la podemos llevar también a los sistemas de control y pensar que sería posible crear sistemas de comunicación y transparencia que puedan permitir a los ciudadanos participar en la administración y gestión, asumir responsabilidades y exigir responsabilidades a los órganos rectores, y conseguir descentralizar el control alcanzando así la plena democracia.

Hoy vivimos en una "ciudad muy fragmentada" donde necesitamos movemos continuamente para gestionar nuestras relaciones sociales, laborales, etc. en transportes públicos y privados. La ciudad se nos presenta como una estructura discontinua donde nos movemos continuamente entre puntos, cada uno de los cuales tiene su función e identidad. En este espacio discontinuo se reduce la diversidad y la complejidad y, la velocidad con la que nos vemos obligados a desplazarnos constantemente de un punto a otro en medios de transporte, no nos permite ninguna relación con el entorno. Hay un punto de partida y un punto final y un empobrecimiento de los espacios intermedios. Como alternativa para comunicarnos con personas, se nos presenta la utilización de las tecnologías telemáticas (Internet, teléfono) sin la necesidad de compartir un espacio físico común como un barrio o una oficina o tener que acudir a un centro comercial. Son además de bajo costo.

Para transformar este tipo de ciudades, nos damos cuenta, es esencial intervenir en los aspectos cotidianos de la vida que puedan aparecer sin ninguna relación con el diseño de los espacios públicos en las zonas urbanas. Para eso hay que tener en cuenta las dos dimensiones en las que se desenvuelve nuestra vida: la *in situ* y la virtual. Ahora estamos en condiciones de intervenir en la nueva dimensión, lo que comúnmente llamamos "virtual" o "digital". Manuel Castells (2002) dice: "Todo lo que hacemos, desde el momento en que comienza el día hasta que haya terminado, lo hacemos con Internet [...]. Somos nosotros los que establecemos la conexión entre *in-situ* (que no es lo real porque la realidad es virtual e *in situ*, al mismo tiempo) y lo virtual. No hay dos sociedades distintas, hay dos tipos de actividades sociales que nosotros mismos conectamos. Somos nosotros los que tenemos que buscar la mejor manera de organizarlas y adaptarlas.

Según Daniel Innerarity (2004), en el lugar de los barrios, se desarrollan las redes locales, y el debate público se lleva a cabo en un espacio virtual. En este escenario, las calles y plazas han dejado de ser las áreas principales de la reunión. Internet parece ofrecer un "espacio" alternativo para las relaciones sociales en comparación con los espacios "tradicionales". Esto puede ser visto como un problema que lleva a vaciar los espacios públicos, o por el contrario, puede ser considerado como una extraordinaria oportunidad para fortalecer las relaciones sociales mediante la creación de los presupuestos necesarios para mejorar la vitalidad de los

espacios públicos. Sin duda, hoy en día, Internet es el "lugar" donde se están experimentando los nuevos modelos de gestión de la comunidad. En las redes de comunicación e interacción se pueden detectar nuevas problemáticas. Pueden contribuir en la sensibilización y la organización de las diferentes sensibilidades en grupos activos y efectivos en producir cambios de tendencias de opinión. A través de las redes sociales se pueden organizar opciones y reivindicaciones en torno a propuestas, que tienen como epicentro la vida urbana localizada o dislocada.

La verdad es que hoy disponemos de la herramienta que nos permite vislumbrar la ciudad como algo construido por todos. Ésta es capaz de actuar como un catalizador para la dinámica de participación antes imposible de coordinar y las zonas comunes es el terreno donde este proceso puede llevarse a cabo. Como dice Juan Freire (2010) la diferenciación entre espacios y comunidades físicas y virtuales se está actualizando. Estamos asistiendo a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales. Internet ha contribuido al desarrollo de redes globales, pero, empieza a tener también una influencia no menos notable en el ámbito local. Las tecnologías digitales están modificando radicalmente la forma en la que nos organizamos y nos relacionamos con nuestro medio pues ya estamos viviendo en dos mundos simultáneamente y el mundo digital es tan importante como el físico. Las redes hiperlocales y los espacios públicos híbridos son las nuevas realidades que nos enfrentamos con el advenimiento de internet y la cultura digital en nuestro entorno local.

Las redes sociales hiper-locales no solamente dan la oportunidad a los ciudadanos, de tomar un interés real por el espacio público y en el uso sino que catalizan y visualizan la información relacionada de una manera transparente. En las redes se describen visiones de los ciudadanos sobre infinidad de acontecimientos. Las visiones instantáneas de un medio ambiente cambiante que funciona como una pregnancia de formas sensibles, la versatilidad de usos, configuraciones contingentes, volátiles, subjetivas, encuentros superficiales y fugaces… Las aplicaciones interactivas en internet fomentan la capacidad colaborativa y provocan un intercambio abierto de información disponible y la generación de más información. Todo esto nos induce a entender el espacio que habitamos como un espacio de juego interactivo, inacabado, dialógico, abierto incluso a las ficciones azarosas, cinestésico, mestizo… Pero, ¿es real? Nuestro espacio vital constituye lo que en los noventa comenzó a llamarse hipertexto e hipermedia.

Reconocer el espacio de la ciudad como una *megadiégesis* implica entender la ciudad como una ficción, un gran espacio donde se desarrolla nuestra ficción. Y este gran espacio de ficción que es la ciudad contemporánea afecta, por supuesto, a las personas que lo habitan y a la forma en que lo hacen. Si hasta hace poco esta ficción, esta forma de construir la realidad en las ciudades era una tarea básicamente arquitectónica y urbanística, desde ya hace unas décadas, los nuevos recursos desarrollados por la tecnología permiten alterar nuestra forma de entender la ciudad. Hoy, una ciudad no es tan solo una ciudad. Son muchas ciudades porque su paisaje de información, su "*infoscape*" puede ser variable y además sus contenidos afectan directamente a la forma de percibir y vivir la ciudad. Esa es otra dimensión, hay más dimensiones. Hoy los diferentes sistemas y dispositivos fijos o móviles, personales o públicos desde los grandes sistemas visuales de información exterior, los muros pantalla o el *digital signage* hasta los dispositivos móviles personales, desde el aislamiento personal hasta la sobreinformación a través de los sistemas de realidad aumentada, los códigos bidi o la información automática geoposicionada, permiten alterar de forma casi absoluta la percepción de nuestro entorno; son nuevas formas de construir nuestra realidad. Por eso, aceptamos el juego de entender la ciudad como "un escenario de ficción", "un escenario de ficción total" como punto de partida que nos ayude a reflexionar y afrontar la nueva situación urbana.

Así la descripción y la difusión de la experiencia del entorno que es ya una práctica habitual del individuo conectado, se está convirtiendo en una fantástica herramienta de participación y lucha por un mundo mejor. Clay Shirky (1996) lo llama "cultura de la generosidad" y descubre el inmenso potencial de esa "inteligencia colectiva" al servicio de todos, como escenario posible para una nueva conciencia global. Las anotaciones individuales sobre lo cotidiano añaden nuevas capas de significado al territorio, elaboran narrativas dinámicas y simultáneas de los escenarios del habitar y adquieren un enorme poder de construcción social. No sólo representan la realidad sino que la construyen al mismo tiempo.

El medio telemático de comunicación e interacción posibilita, cada vez más, opciones de participación ciudadana, constituyendo una herramienta abierta y dinámica, en constante actualización. El nuevo ciudadano ubícuo y conectado reivindica, sin embargo, la importancia del lugar. Esta "lugarización" conectada es clave para entender la sociedad que viene, no sólo porque resuelve los conflictos latentes entre lo global y local -entre la información y el cuerpo- sino porque sienta las bases de una nueva relación de la ciudad con quien la habita. El ciudadano ve con asombro cómo se multiplican sus ámbitos de interés, las maneras de abordarlos y las posibilidades de elaborar y distribuir información sobre ellos. Constituye además una herramienta educativa de un ciudadano que pasa de ser agente pasivo a elemento activo en cuanto, que aprende a utilizar su libertad para optimizar, innovar y personalizar su modo de vida.

Estamos hablando de aprendizajes que ponen en danza los sentidos, no sólo la vista sino todos los sentidos, el oído, el olfato, las manos. Estamos hablando de cinestesia, de movilización, de innovación, de creatividad. El ciudadano protagonista de un nuevo proceso de aprendizaje empieza a actuar de forma diferente en vez de continuar haciendo lo mismo. Empieza a generar nuevas ideas y desvelar nuevos significados. Empieza a ser creativo, a emprender nuevas aventuras que le proporcionan placer. Aprende a captar la realidad con una mirada diferente, motivadora y así se inician procesos creativos que continúan con acciones decisivas de transformarla. En este proceso descubre aspectos desconocidos que termina por expresar al exterior con la facilidad e inmediatez de los medios que tiene a su alcance. El poder creativo aflora haciendo evidentes todos aquellos aspectos ocultos de la realidad.

Así que los nuevos 'Atlas' de habitalidad y convivencia han de compatibilizar la objetividad de los datos geográficos y catastrales con otro tipo de información subjetiva, dinámica y acorde con una nueva cotidianeidad basada en variables sensibles muy heterogéneas, ingredientes todas ellas de la habitabilidad y convivencia, que han de ser clasificadas, estructuradas y visualizadas para el uso ciudadano. Estos datos desarticulados, producidos en la red, son susceptibles de ser identificados por los ciudadanos como deseos, destinos óptimos o por el contrario, como situaciones incompatibles e incluso dañinas para habitar la ciudad. Nosotros profesores, investigadores y en nuestra condición de ciudadanos-usuarios, abordamos este proyecto imaginativo contando con la comunidad universitaria como área de muestreo, para elaborar una base de investigación piloto a base de proyectos innovadores.

Atlas de los deseos y los sueños

La realidad de una ciudad es inagotable, tiene muchos matices; no se percibe como una unidad. El observador selecciona aquello que le interesa, según sus deseos y grado de motivación. Al mirar uno a su alrededor puede ver lo que los demás no han visto. Como el poeta, cualquier ciudadano mediante su intuición, establece relaciones que la lógica no se atreve a realizar y puede darse cuenta de algo que no es evidente. Basta mirar con ojos nuevos para hacer visible algo que es invisible. Nuestro antecedente más ilustre es el *flâneur* de Baudelaire, ese paseante urbano perdido en la ciudad, rescatado años más tarde por Walter Benjamin y elevado a la categoría de héroe y guía para explicar las contradicciones de los procesos de modernización. "Un arqueólogo que indaga en las ruínas de una civilización futura, un detective multifacético al que afecta aquello que investiga: observador y observado, comprador y mercancía, actor y espectador", en palabras de C. Rendueles y A. Useros (2010). Nuestro proyecto se fundamenta en la lectura fenomenológica de la ciudad, en la "psicogeografía" y la "deriva" situacionista, en la reivindicación del *Homo Ludens* huizingiano que Constant hace en su proyecto de Nueva Babilonia -una ciudad donde era imposible tener dos experiencias similares, donde todo está a disposición, sin drama, sin sombras-.

La realidad dispone de mecanismos para superar las invenciones de la fantasía. Y no nos referimos a la realidad sólo como espacio físico y natural, sino también a todo cuanto en ella hay y acontece; los hechos, situaciones, acontecimientos, vivencias, problemas, emociones y representaciones. Captamos la realidad con los sentidos, captamos la realidad como imagen simbólica, y también captamos una realidad abstracta y compleja como un mundo de valores. El ciudadano vive en la realidad física, material y tangible, a la vez que en un universo simbólico. La vida de la ciudad se entreteje con esa realidad simbólica, de la que forman parte

el lenguaje, el mito, la música, la poesía y cualquier otra expresión artística o expresión medial. Nuestra experiencia de la ciudad es impactante. Múltiples fuerzas, cada una de las cuales provoca gozo o angustia pero nunca la percepción de la ciudad es pasiva sino una relación activa. Cada uno crea su realidad. Su percepción depende de su código genético, de su fisiología y psicología y de su entorno sociocultural. La ciudad se convierte en un campo donde la energía fluye e interacciona. La realidad barrunta infinitas posibilidades, pero no todas ellas son propiedades de la ciudad, sino operaciones realizadas por la imaginación creadora, la acción vitalista, en la cual está el deseo por experimentar, el amor y el goce por la vida. El individuo plasma creativamente su realidad, crea su fantasía habitacional. La creatividad es intuición, inspiración e improvisación, descubrimiento de algo nuevo en la ciudad, pero también es conocimiento, experiencia y esfuerzo.

La ciudad se recrea como imagen, no es fija. Cada uno la manipula a su antojo, en función de los más variados intereses (arquitecto, pintor, fotógrafo, poeta, músico, científico…). La belleza o la fealdad siquiera residen en la ciudad, sino en el ojo del espectador. Su bondad y su perversidad son fruto de cómo la deseamos, de cómo la hacemos nuestra, cómo la recordamos. Todo hecho se puede recuperar o resignificar, dándole un sentido nuevo. A través de la imaginación se hace comprensible un deseo y emerge la dimensión creativa en el descubrir de un amanecer o un atardecer; en el contemplar la belleza de un parque o una noche estrellada; en el disfrutar del silencio de un rincón del casco viejo o de la actividad del mercado…. Uno llega a la comprensión de sí mismo, según Bergson (1985), a través de lo que toca, lo que vea, lo que escucha, las emociones..., los "datos inmediatos de la conciencia". Pero hay otro, nivel de la conciencia más profundo, que es donde se asientan las vivencias del ser, del yo íntimo cuya evocación exige la imaginación creativa.

Los seres como dice Deleuse (1980), hacen mundo buscando las conexiones que les convienen, no echan raíces en su identidad. Para que su identidad devenga deben abandonar su territorio y buscar territorios nuevos, convertirse en nómadas. El mundo se divide, según Deleuse, como el mundo vegetal en dos clases de plantas: los árboles, de crecimiento vertical y los rizomas, de crecimiento horizontal. La cultura arborescente se equipara a la cultura del ser, ya que las raíces impiden su movimiento y su territorio permanece fijo, siempre es el mismo terreno. Sin embargo, en la cultura rizomática, el rizoma se expande hasta donde su potencia le permite, conquista nuevos territorios que contagia y le contagian nuevas sensaciones. El deseo se mueve mediante empujes exteriores y conexiones productivas. Esto no quiere decir que el que más viaje tenga más vitalidad, sino que para conectar nuevos territorios, nuevas sensaciones no hace falta siquiera viajar. El 'gran viaje', consiste en la búsqueda de algo que deseemos, como un color o un aroma. El árbol en nuestra cultura, representa una genealogía, la raíz de enfermedades hereditarias, el origen de lo que somos mientras que el rizoma representa lo antigenealógico, comprende las gripes que enfermamos y las pasiones rizomáticas.

Llamar 'Atlas' a nuestro proyecto no es una decisión arbitraria. El Atlas -dice Georges Didi-Huberman (2010)- es una "forma visual de conocimiento, (...) cuyo destino es ofrecer a nuestros ojos, de manera sistemática -o problemática- toda una multiplicidad de cosas reunidas allí por afinidades electivas", (...) a partir de las cuales es posible obtener "un género de conocimiento nuevo, que nos abre los ojos sobre aspectos del mundo inadvertidos, sobre el inconsciente mismo de nuestra visión. No se trata de establecer una clasificación definitiva, ni un inventario exhaustivo, ni de catalogar de una vez por todas -como en un diccionario, un archivo o una enciclopedia-, sino de recoger segmentos, trozos de la parcelación del mundo, respetar su multiplicidad, su heterogeneidad, y otorgar legibilidad a las relaciones puestas en evidencia". Podemos entonces asociar la figura del Atlas con "un trabajo incesante de recomposición del mundo".

Si hay una estructura de conocimiento que pueda ayudar a entender la complejidad de las ciudades actuales -donde a lo múltiple y a lo heterogéneo se une el nuevo atributo de la simultaneidad, es decir de la superposición-, esa es el 'Atlas'. Su creación y mantenimiento será una tarea colectiva que contribuya a "reinventar lo común de los hombres" (Negri, Revel, 2010), a concebir una nueva forma de estar "juntos" (Maffesoli, 1990). Esa es una de las grandes gestas que nuestra época -a la vez globalizada y ultralocal- tiene pendiente.

Los nuevos 'Atlas' que describen el mundo hoy han de ser, por tanto, híbridos, dinámicos e interactivos y, compuestos por múltiples capas superpuestas de información. Deberán incluir percepciones y experiencias personales que complementarán a pie de calle la visión distante y perpendicular de los satélites. Cada estrato aportará nuevos significados e influirá sobre los otros. En cada instante, en cada lugar de la ciudad, será posible generar nuevas anotaciones *hipermedia* que el usuario receptor podrá utilizar para encontrar los destinos asociados a su deseo, y en muchos casos, a un sueño.

En esa aventura es esencial la capacidad de filtrado y discernimiento, saber convertir los datos en información, buscar el sentido de las cosas en la vorágine acéfala y simultánea de esta sociedad líquida (Bauman, 2007) e invisible (Innerarity, 2004). Al mismo tiempo que reivindicamos el uso de la tecnología como instrumento de colaboración, somos conscientes de los riesgos de elevar sin más a la categoría de incuestionables los contenidos generados por multitudes anónimas y descontextualizadas, aquello que en 2008 Jaron Lanier llamaba irónicamente "maoismo digital". Por eso en nuestro proyecto es crucial la elaboración de estrategias multifocales de yuxtaposición y filtrado de datos, que trasciendan la simplicidad de un mundo sustituido por sus comentarios y convertido en una tertulia infinita y vacía. Nuestra labor se centra, en la recopilación, filtrado, y clasificación de las variables, de modo que no sólo obtengamos una descripción exhaustiva sino un nuevo modo de análisis de la ciudad.

Redes sociales y creación del espacio convivencial

Describir el mundo es tan antiguo como la propia Humanidad. Aunque hayan variado los fines, los métodos y los artífices, ninguna época ni ninguna civilización ha renunciado a ello. En cada momento de su historia, el hombre ha utilizado las herramientas que estaban a su disposición para intentar comprender lo que le rodeaba. Cada nuevo hallazgo técnico sugería inmediatamente una mirada nueva. Cada mirada nueva propiciaba nuevos hallazgos. Esa estricta correspondencia ha movido el mundo. Nuestro proyecto utiliza herramientas de hoy, pero la mirada que lo fundamenta está influenciada por autores como Baudelaire (1863), Georg Simmel (1903), Walter Benjamin (1938)[1], Guy Debord (1967), Constant (1974), Henri Lefebvre (1978), Richard Sennett (1997), Michel de Certeau (1999), Paul Ricoeur (2000), Pascal Nicolas-Le Strat (2006), Zygmunt Bauman (2007), Manuel Delgado (2007) , Antonio Negri (2010).

Participamos de esa revolución social basada en la interoperatividad, en proyectos y estrategias centrados en el usuario y por los usuarios a través de internet y de las diferentes aplicaciones web que facilitan compartir información y colaborar. Generalmente estas herramientas que permiten la participación y la colaboración son disponibles de forma gratuita. La tecnología web constituye un soporte privilegiado para las imágenes y las palabras como contenidos y como fuente de información y para el diseño de proyectos de participación activa. Blogs, wikis, redes sociales y -de máximo interés hoy- la utilización de internet en dispositivos móviles -que sirve para realizar un seguimiento automatizado de las fuentes de información- son los múltiples recursos cuya utilización, sin duda, contribuye en el aumento de la creatividad ciudadana. El binomio tecnología y creatividad se ha demostrado tanto en el mundo académico como en todos los sectores de la producción. Como cualquier aprendizaje está ligado a las herramientas operativas, sin duda, este tipo de actividades desarrolladas gracias a las nuevas herramientas permite aprender sobre cultura, sobre el ser humano, y dar respuestas a diferentes problemas con tecnología.

La utilización de herramientas interactivas para elaborar ideas, provocar sinergias, favorece el pensamiento lateral y permiten adoptarse por los más diversos motivos. La virtualidad y la conectividad en la generación de nuevas ideas, a través de nuevas analogías es un hecho demostrado. Una ingente cantidad de conocimiento diverso, datos disponibles se pueden difundir e intercambiar pero también generar datos nuevos. Por tanto, pueden estimular la creatividad y preparar cualquier proceso creativo. Se podría decir que también sería posible todo lo contario. Es decir, fomentar la distracción y la pereza de discernir entre la mucha información disponible, la que tenga verdadero valor. Este hecho se puede explicar por la veloz

[1] Según Jesús Aguirre en el prólogo de la edición de 1972 de *Illuminaciones II* el texto 'El Paris del II Imperio en Baudelaire' con 'La Bohemia', 'El Flaneur', 'Lo Moderno', etc. se han escrito en 1938.

generación de la información que no da lugar a una evaluación rigurosa y cómo influye en la generación de un gran flujo de ideas que no llegan a destacar por su originalidad, factor que pudiera estar relacionado con la educación recibida actualmente

Las TIC-web fomentan la generación de usuarios con respecto a un tema determinado, generan foros de discusión para crear soluciones de manera colaborativa a través de tormenta de ideas que permite discutirlas y contrastarlas generando más ideas. Las herramientas comunicativas colaboran en el flujo del conocimiento pudiéndose incluir en cualquier fase de un proceso creativo particular, pues facilitan el trabajo en grupo, en la preparación y gestión de proyectos. Puede que la capacidad de generar originalidad resulte limitada pero se consigue poner en movimiento y mantener activos los ciudadanos, en vez de acudir a modelos convencionales o formatos dominantes. La intuición que provoca un conocimiento evidente, directo e inmediato, sin intervención de la deducción o del razonamiento puede florecer con inmediatez y a veces la incubación de (ideas) iniciativas que activan comportamientos artísticos, inusales y extrañantes. La facilidad con la que se cumple esta condición depende de si el usuario utiliza la herramienta sin la necesidad de un aprendizaje complejo. Cuando más practicable sea más se aprovecha el tiempo para aplicaciones innovadoras y procesos creativos propiciando la fluidez en la generación de ideas, de cambios y de rupturas de sistemas a la velocidad de la difusión y de respuesta-reacción a las mismas.

El ciudadano-usuario habitualmente accede instantáneamente a una información para cubrir necesidades inmediatas. Se observa además cómo se centra en resolver sus inquietudes personales volcadas en lo común alejándose de los criterios generales dominantes o impuestos por los expertos. Todo eso provoca que el propio usuario genere mayor cantidad de ideas en función de sus deseos personales y no comparados con los expertos en la materia. Traducido eso en el ámbito social, provoca que la innovación sea más incremental que radical. Las herramientas fomentan la creatividad e intervienen en el proceso de generación de ideas más como un proceso que como una posterior elaboración.

Hoy hay muchas iniciativas, promovidas por las instituciones locales a través de la explotación de la potencialidad de las nuevas tecnologías para incrementar la participación del ciudadano en la vida artística y social de su ciudad, bordeando los límites entre la hasta ahora prioritaria profesionalización del sector cultural con el amateurismo que se constituye en alternativa y proceso complementario. Sin embargo, queda mucho trabajo por hacer en este sentido. Desarrollar las potencialidades de las TICs para la praxis ciudadana en el ámbito de la transformación de la ciudad podría ser el último reto y nuestro proyecto pretende constituirse en un proyecto piloto de este propósito.

Nuestras propias ciudades propician, es verdad, que nos convirtamos en ciudadanos evolucionados, en multireceptores activos, conscientes de serlo. Se producen y se difunden contenidos, se generan iniciativas participativas que inciden en el crecimiento del amateurismo artístico-cultural como proceso que vincula de manera activa el ciudadano con la praxis creativa y su entorno local; múltiples posibilidades de intervención e interacción sobre un determinado tema o situación se abren ante el ciudadano conectado gracias al aprovechamiento de las nuevas tecnologías. Los límites de la unión entre la tecnología y la creatividad acaban precisamente allí, donde acaba nuestra imaginación.

En la ciudad desconectada físicamente pero conectada virtualmente se concretan y conviven simultáneamente, múltiples posibilidades entre las cuales el ciudadano puede seleccionar en función de los estímulos exteriores que recibe, dependiendo de su percepción subjetiva y del punto de vista que se elige. Todo son posibilidades de la conciencia, de ahí que cada ciudadano pueda generar sus propias imágenes, descubrir sus atributos y valores, darles los significados pertinentes y difundir sus contenidos. Pero como en el sistema de TV por cable, mientras yo veo un canal, otros muchos canales siguen funcionando simultáneamente. La energía interior del niño, del joven o adulto, del profesional desde su campo de disciplina, fluyen y la ciudad se convierte en la “psicogeografia” de cada uno de los ciudadanos, en un verdadero “Atlas convivencial”.

Cada ciudadano puede contagiar y contagiarse con nuevas ideas difundidas en la comunidad. En el siglo XXI, las ideas, el arte, la cultura ya no se exponen, se difunden. La evolución del ciudadano del siglo XXI no es lineal, como plantea la educación formal; es orgánica y

evoluciona a partir de las respuestas que obtiene del entorno. En el contexto cultural neotécnico, se estimula la creatividad, y antes la autoestima que estimula tener iniciativas, se pierde el miedo y la inseguridad. La sociedad ya no reprime como dicen los expertos: 'la sociedad ahoga la creatividad' como ha hecho siempre la escuela reproductora. Pero ahora la mente deja de moldearse a un estilo preestablecido. Ya cada ciudadano puede crear su propia vida, su fantasía de morada.

Además el ciudadano puede tomar conciencia de los talentos y posibilidades expresivas que tiene, hacerse consciente de su manera de ser, permitiendo que afloren sus deseos, fantasías y sueños. El ciudadano aprende a experimentar el placer que supone expresar sus ocurrencias, sus inventos, sus descubrimientos, sus genialidades. La posibilidad de satisfacer la necesidad vital de expresarse de forma inmediata, ejercita de manera incremental la imaginación y dota los sentidos de un poder inusual. El cerebro acepta y reacciona de manera automática ante la inmensa información que recibe en forma de palabras, imágenes, sonidos o sentimientos. La mente prácticamente no puede distinguir la diferencia entre una experiencia real y otra imaginada. El ciudadano se acerca con confianza, libertad y apertura a un entorno facilitador para la expresión libre de las ideas. Jung decía: "El hombre cree que él moldea esas ideas, pero en realidad, son ellas las que lo moldean y lo hacen su intérprete inconsciente"

Se habla hoy de "la ciudad creativa" que llegará a serlo a la medida que los ciudadanos sean creativos y empleen esta capacidad como un estilo de vida, como una energía vital que moviliza hacia la búsqueda de ideas nuevas, a la exploración de un mundo desconocido. Creatividad significa crear nuestra vida confiando en nuestras posibilidades y siendo nosotros mismos. Eso es, crear nuestro entorno, crear nuestra ciudad, mejorar nuestro espacio vital y para eso generar los medios para conseguirlo. En términos amplios, entendemos esa creatividad como la capacidad que tienen los ciudadanos para captar la realidad y transformarla, generando y expresando nuevas ideas. La realidad que tiene incontables fisonomías, se transforma cuando se libera la creatividad de los ciudadanos y se da un salto de lo conocido a lo desconocido, de la zona visible a la invisible, de lo posible a lo imposible; es un abandono en manos de la imaginación. Es otra u otras realidades que también podemos crear con la ayuda de las imágenes y las palabras. Para hacer esta pirueta creativa debemos dejarnos llevar por la imaginación.

Esa creatividad colectiva permite transformar la realidad encontrando nuevas soluciones a los nuevos y antiguos problemas de la ciudad. La transformación es un cambio de percepción, a partir de las posibilidades infinitas de elección que existen. La creatividad, al igual que la inteligencia, es un potencial que tiene todo ciudadano por ser persona y por tanto factible de desarrollarse. El hombre es un ser que crea y transforma su presente.

En definitiva nuestro 'Atlas' de participación e interacción ciudadana pretende fomentar un aprendizaje y un conocimiento que pertenece a la esfera de lo común, aprendizaje de ciudanía antes que de la disciplina, aprendizaje transversal que se genere colectivamente y se facilite a través de la implementación tecnológica. Un aprendizaje que estimule la percepción sensible de nuestro entorno urbano y la creatividad. Al tratarse además de un juego lúdico contribuye en el bienestar en la convivencia y en una innovación de la conciencia que da lugar al emprendimiento de nuevas iniciativas constituyéndose, por tanto, en un instrumento de educación en la creatividad.

Mejorar, en definitiva, el espacio urbano encontramos que tiene como fundamento la descripción sensible y el relato imaginativo. Eso implica una nueva metodología y una nueva teoría de la ciudad, frente a la abstracción. Pretendemos así introducir un cambio oportuno de la visión de la ciudad en una situación de crisis y depresión económica y social donde "hacerlo juntos" es ya necesario y lo más eficaz; hacerlo con imaginación podría implicar economía de recursos y podría hacernos vislumbrar nuevas soluciones a los problemas urbanos y a los problemas de la convivencia. Desde esta perspectiva planteamos profundos cambios metodológicos en el ámbito de la enseñanza universitaria de la arquitectura y la ciudad que pretenden incidir en el ejercicio de la profesión de los futuros arquitectos y dotarles de conocimientos interdisciplinares, capacidad crítica, metodologías activas y colaborativas, vinculación a la realidad y la vida cotidiana y no a las abstracciones; y fomentar la percepción sensible, la imaginación, la creatividad y la conciencia ciudadana.

Referencias:

BAUDELAIRE, Charles (1863) *Le Peintre de la vie moderne* (1ª ed.) Le Figaro, París. [traducción castellano (1961) El pintor de la vida moderna (1ª ed.) Editorial Aguilar, México.]
BAUMAN, Zygmunt (2007) *Tiempos líquidos*, Tusquets Editores, Barcelona.
BENJAMÍN, Walter (1998) *Iluminaciones II*, Taurus Ediciones, Madrid.
BERGSON, Henry (1985) *La evolución creadora.* Planeta Agostini. Barcelona.
CASTELLS,Manuel (2002) *La Era de la Información* vol.1 *La Sociedad Red*. Siglo XXI Editores, México DF.
DÉBORD, Guy (1967) [traducción castellano (1976) *La sociedad del espectáculo* editado en Miguel Castellote, (1996, 2000 y 2003) reeditado por Pre-Textos.]
DEBORD, Guy: **"Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional", recogido en:** http://www.bifurcaciones.cl/005/reserva.htm, fecha de consulta: 30-4-2012.
DE CERTEAU, Michel (1999) *La invención de lo cotidiano,* Universidad Iberoamericana, México.
DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix (1980). *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux*. Minuit, París.
DELGADO, Manuel (2007) *Sociedades movedizas*, Anagrama, Barcelona.
DIDI-HUBERMAN, Georges (2009) *La imagen superviviente.* Abada Editores, Madrid.
DIDI-HUBERMAN, G. (2010): *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestas*. Museo de Arte Reina Sofía y Tf. Editores, Madrid.
FREIRE, Juan y GUTIÉRREZ-RUBÍ, Antoni (2010) *2010-2020. 32 Tendencias de cambio* www.gutierrez-rubi.es/wp-content/.../32Tendencias_de_cambio.pdf fecha de consulta: 26-6-2012. http://nomada.blogs.com/; www.laboratoriodetendencias.com
HUIZINGA, Johan (1938) *Homo Ludens* (1ª ed.) Leiden. [traducción castellano de Eugenio Imaz (1968) (1ª ed.) Emecé, Buenos Aires. (1972) Emecé Editores, España.]
INNERARITY, Daniel (2004) *La sociedad invisible*, Espasa, Madrid.
LANIER, Jaron (2008) "Maoismo digital" http://www.edge.org/3rd_culture/lanier06/lanier06_index.html fecha de consulta: 26-6-2012.
MAFFESOLI, Michel (1990) *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas.* Icaria, Barcelona.
NEGRI. Antonio (2010) *Inventer le commun des hommes,* Bayard Éditions, París.
NIEUWENHUYS, Constant (1974) Manifiesto para el catálogo de una exposición sobre "New Babylon" en La Haya. http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com.es/search/label/constant, fecha de consulta: 30-4-2012.
NICOLAS-LE STRAT, Pascal (2006) "Multiplicité interstitielle", La coop: Cooperative indépendante d'editions artisanales http://seminaire.samizdat.net/Multiplicite-interstitielle,190.html, fecha de consulta: 30-4-2012.
NIEDDU Alessandro (2009) "Stalker y la transurbancia". Entrevista a Francesco Careri y Lorezo Rómito del Grupo Stalker. http://furor-amoris.blogspot.com/2009/06/stalker-y-la-transurbancia.html, fecha de consulta: 30-4-2012.
RENDUELES, Cesar y USEROS, Ana (2010) *Walter Benjamin. Atlas-Constelaciones.* Círculo de Bellas Artes, Madrid
REVEL, Judith y NEGRI,Toni (2008) "Inventar lo común de los hombres" http://www.iade.org.ar/modules/noticias/article.php?storyid=2477 fecha de consulta: 26-6-2012.
RICOEUR, Paul (2000) *Del texto a la acción. Ensayos de Hermeneutica II*, Fondo Cultura Economica. Buenos Aires.
SENNETT, Richard (1997) *Carne y piedra.* El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental Alianza, Madrid.
SHIRKY, Clay (2008) *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*, Penguin Press, New York and London.
SHIRKY, Clay (1996) *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age,* Penguin Press, New York and London.
SIMMEL, Georg (1903) "The Metropolis and Mental Life" in (2002) BRIDGE, Gary and WATSON, Sophie eds. The Blackwell City Reader. Oxford and Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Difusión

-El propio desarrollo del proyecto en la red lleva implica su difusión. Pero además el método y los resultados obtenidos han sido comunicados en Congresos y a través de artículos en revistas especializadas en arquitectura, arte y educación.

COMUNICACIONES PRESENTADAS EN CONGRESOS

-'Citizens interactive behavior performing the urban space of living together. 'Iinteractive atlas of urban habitability'. *Spaces and flows conference 2012. "Transforming cities and communities in contemporary times"* (en proceso de edición). Wayne State University, Detroit, USA. 1112/10/2012

-'Interactive atlas of habitability. Learning on reconfiguration of places' *XII International Conference on knowledge, Culture, and Change Management* (en proceso de edición). University Center in Chicago, Illinois. Jul 6 - Jul 8, 2012.

-'El 'atlas' como método pedagógico de la innovación y la creatividad. Taller experimental 'Atlas de habitabilidad convivencial', TIES-2012. *II Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y en la Sociedad: Una visión crítica*. ISNN: 978-84-96398-50-4, pp.153-154. Barcelona1, 2 y 3 de febrero de 2012

-'Manual o digital. Arquitectura, experiencia del cuerpo y código digital', TIES-2012. *II Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y en la Sociedad: Una visión crítica*. ISNN: 978-84-96398-50-4, pp.151-152. Barcelona, 1, 2 y 3 de febrero de 2012

-'Juego e innovación educativa. Las enseñanzas para la iniciación en la creatividad proyectiva' en CINAIC 2011 - *I Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad* organizado por la Universidad Politécnica de Madrid, Ministerio de Ciencia e Innovación, Ministerio de Educación, Universidad de Zaragoza, Universidad de Alicante, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, ETS de Minas, 26-28/9/2011 ISBN: 978-84-96398-50-4, pp. 628-635. (Con Atxu Aman y Javier Raposo)

-'Atlas interactivo de habitabilidad urbana', XII Conferencia NAERUS 2011 "La ciudad a escala humana" organizada por Network-Association of European Researchers on Urbanisation in the South, Madrid, ETSAM, 20-22/10/2011.

ARTÍCULOS EN REVISTAS ESPECIALIZADAS:

"Game, performance and transversal learning in higher education. Educational Innovation in Architecture". Journal *Teaching in Higher* Education - Print ISSN: 1356-2517 Online ISSN: 1470-1294 Included in ISI Social Science Citation Index (en proceso de revisión).

"El código digital. Del estatuto de la arquitectura contemporánea". *Arte, Individuo y Sociedad* 25(1)-2013. pp. 53-74. ISSN: 1131-5598. Con índice de impacto: IN-RECS: 0,148; Latindex

"Manual o digital. Fundamentos antropológicos del dibujar y construir modelos arquitectónicos", revista *EGA nº 19,* 2012. ISNN: 1133-6137, pp. 288-297. Indices: AVERY, RIBA, IN-RECHS

"La ciudad sensible" *Urban* NS04, otoño 2012. ISSN : 1138-0810 (20 páginas). Con índice de impacto: RESH 0,017; UPC (en proceso de edición).

"Urbe Ludens", *Ciudad y Territorio* ISSN: 1133-4762 Vol. XLVI Nº 172, verano, 2012 (28 páginas). Con índice de impacto: IN-RECS 0,114; RESH 0,041; (en proceso de edición).

"Consecuencias de New Babylon", *Angulo Recto*, ISSN: 1989-4015, UCM, Madrid, 2011, pp. 195- 222. http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen03-1/varia06.htm
Latindex y en DICE; en la base de datos de Revistas Científicas Complutenses, en el directorio Dulcinea y en DOAJ (Directory of Open Access Journals).

CUADERNO



Cuadernos.ijh@gmail.com
info@mairea-libros.com

